DIGERATI

Tecnologia, Informática & Conhecimento

Geek ESPECIAL

ANO IV – NÚMERO 12 – R$ 9,90

www.geek.com.br

FLASH

Tutoriais <<

33 cursos completos para dominar totalmente o Flash

Guia com os melhores sites sobre Flash

No CD:
As animações mais bem produzidas da internet

SWISH 2.0 - Conheça o software que substitui perfeitamente o Flash

Aprenda a:

- Como trabalhar com objetos 3D
- Como enviar e-mail com Flash e Asp
- Montando sua própria sala de chat
- Palavras Cruzadas em Flash
- Lojas virtuais completas
- Montando impressionantes efeitos com texto
- Desenvolva um Guest Book em Flash
- Action Scripts: tutorial completo
- Controlando o volume de sua animação
- E muito mais

>>Criação de Games
Monte uma simulação do
Star Wars

No CD:

>>Recursos Totais
15.000 imagens
600 modelos prontos
+ de 100 arquivos de áudio
Para você usar nas suas animações

>>O que era bom,ficou melhor
SWF Studio
Faça interfaces multimidia como no Director

ISSN 1517-4395

TOP
GAMES
EVOLUTION
A EVOLUÇÃO DOS GAMES ESTÁ AQUI!
Jogos, reportagens, dicas, novidades e muito mais do universo dos games
DIGERATI
WWW.DIGERATI.COM.BR

O que seria da Internet contemporânea sem o som e sem as imagens em movimento? Difícil responder a esta pergunta, não? O conceito de multimídia - e, aqui, já entrelaçado ao texto, primeiro elemento a surgir na Web - está tão intimamente ligado ao ciberespaço que, ao acessarmos um determinado portal, por exemplo, esperamos intuitivamente que ele ofereça uma gama de serviços on-line capazes de satisfazer nossas mais secretas necessidades de ação, sofisticação visual, música, ruídos bem trabalhados, etc.

A popularização da banda larga somente aumentou essas expectativas. Se antes havia, por assim dizer, uma barreira "física", representada pela própria lentidão do acesso, agora o usuário de uma ADSL não precisa mais se preocupar na hora de assistir a um vídeo, escutar suas músicas favoritas diretamente pela Rede ou carregar um site "pesado", totalmente escrito em Flash.

Este software, aliás, desempenhou um papel preponderante na disseminação de ambientes gráficos mais bonitos, mais dinâmicos, mais ousados e com maior potencial de entretenimento. Não foi à toa que a tecnologia virou padrão - para a felicidade da Macromedia -, e graças à sua plasticidade, pôde se estender para outras aplicações além da Web.

Nesta edição especial da **Geek**, você se deparará com uma análise total da versão mais recente do software, o Flash MX. Sem meias palavras, checamos as maiores novidades, ensinamos a criar menus e jogos, revelamos as principais questões relacionadas à segurança e mostramos como manipular arquivos SWF, além de você poder contar com guias úteis de sites e atalhos. Tudo isso para aumentar as suas expectativas em torno da multimídia, como dissemos acima. Só que, desta vez, em relação ao seu próprio trabalho :o)

O Editor

06 Guia de Sites

Os melhores sites sobre Flash com tutoriais, imagens e áudio para usar e mostrar seu trabalho para toda a net.

10 Novidades Flash MX

O Flash MX traz grandes novidades que nós desvendamos para você. Depois é só treinar com a demo do CD.

12 Guia de Atalhos

A diferença entre o profissional e o amador também pode ser medida pela quantidade de atalhos conhecidos. Isso vale para qualquer software. Aprenda os atalhos do Flash.

13 Alternativas ao Flash

Nem só de Flash vive o homem. Apesar do produto da Macromedia ser o mais popular, existem outros programas para a criação de animações.

16 SWF

Aumente as possibilidades do seu Flash. Usando o SWF Studio você pode interagir diretamente com a máquina do usuário. Use com responsabilidade.

20 Menus em Flash

Dê seus primeiros passos no mundo da animação: apresentamos um tutorial que ensina como criar um menu interativo.

22 Segurança do Flash

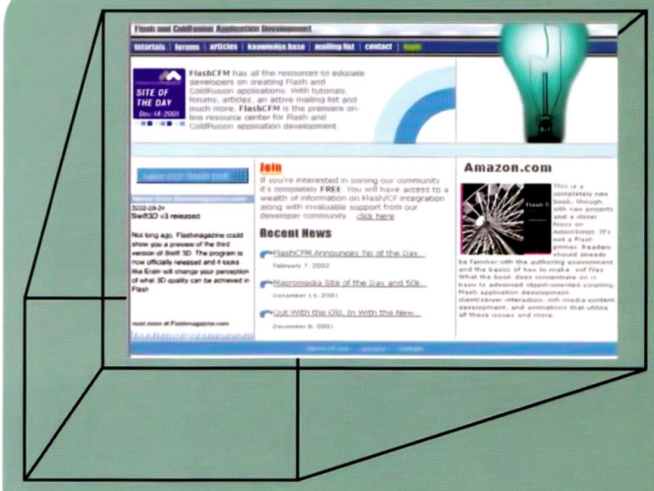
Segurança é sempre bom e eu gosto. Os arquivos SWF podem servir para pessoas mal-intencionadas, saiba como se proteger.

26 Criando Jogos

Nada de joguinhos bobinhos. Aprenda a construir um jogo baseado no filme Star Wars feito totalmente em Flahs MX. Parece impossível mas não é.

30 Guia do Cd

O velho e bom Guia do CD, com os melhores programas, suas explicações e tudo que você espera do CD da Geek.



Flash e ColdFusion em um só site

Flash and ColdFusion Application Development
http://flashcfm.com/

Quem pensa que o Flash é apenas um software para criação de animações está completamente enganado.

O programa também é muito utilizado para desenvolver aplicações dinâmicas, como lojas virtuais, fichas de cadastro e formulários em ASP. E com a ajuda do ColdFusion (também desenvolvido pela Macromedia) as possibilidades aumentam ainda mais. No portal **FlashCFM** você encontrará vários recursos para entender melhor o funcionamento do Flash e do ColdFusion, trabalhando na criação de conteúdos dinâmicos para a Internet, agindo juntos e separados. Com tutoriais, fóruns, artigos assinados por especialistas e uma mailing list superativa, o site é altamente indicado para programadores que estejam buscando novos horizontes na Web.

deviantArt - *www.deviantart.com*

Encontre a sua comunidade

Nenhum livro ou tutorial substitui uma boa dica de um amigo que entende tudo de certo assunto. Por isso, o deviantART funciona como uma grande comunidade que une vários tipos de designers que vão de desenhistas (que usam papel e lápis) até videomakers. A camaradagem é tanta que todos mandam seus trabalhos para o site e você pode usá-los sem pagar nada. Você pode usar o site também como uma inesgotável fonte de resources para seus projetos. Lá você encontra ícones, imagens de alta resolução, texturas, wallpapers, fontes e animações em Flash, é claro. Os fóruns do site são muito bons para tirar dúvidas e aprender mais sobre Flash e design de uma forma geral, além de discussões sobre música, design e produções em 3D. A maior vantagem deste tipo de site são as constantes atualizações e a possibilidade de poder participar. As atualizações deixam o site sempre novo, criando uma fonte inesgotável de material e fazendo com que você nunca enjoe dele. Já a liberdade de colocar seus próprios projetos torna tudo mais interessante, quando alguma animação ou imagem é postada e os outros usuários do site fazem comentários. Isso serve como termômetro para seus trabalhos atuais e de inspiração para os próximos.

No ponto certo para você

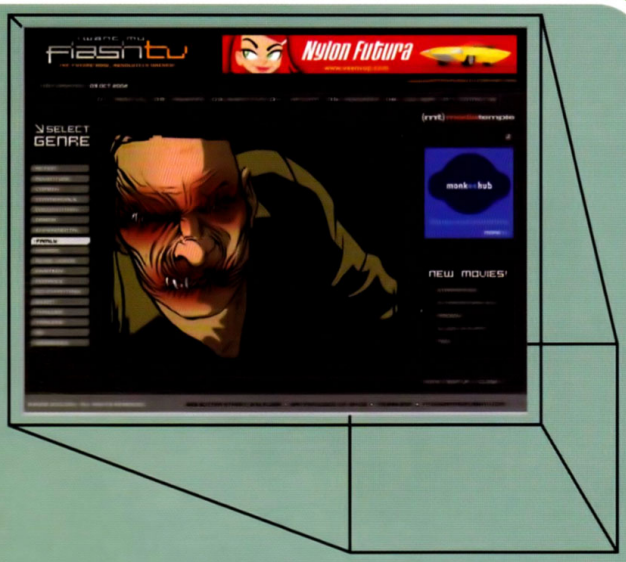
Ponto Flash - *www.pontoflash.com.br*

Para quem não domina o inglês, o PontoFlash é uma das melhores opções. O site administra várias listas de discussão sobre Flash e webdesign divididas por interesse e nível dos usuários. Essas listas são ótimas fontes de informação para usuários iniciantes que têm dúvidas a cada frame da animação e também servem como fórum para desenvolvedores que já trabalham com o Flash. Na seção "Galeria" você encontrará uma grande lista de sites feitos em Flash que pode servir de inspiração para seus futuros projetos e também pode mandar o link do seu site para ser exposto. Mesmo com atualizações escassas, o PontoFlash traz várias colunas sobre programação em Flash e ainda tem uma ótima seção de tutoriais para usuários iniciantes, intermediários ou avançados, além de truques e dicas de como usar melhor a ferramenta da Macromedia.

Animações em quantidade e qualidade

I want my FlashTV - *www.iwantmyflashtv.com*

Com uma idéia na cabeça e o Flash na mão, talentosos artistas e suas melhores criações foram reunidos em um portal que mais parece uma emissora de TV a cabo, com programação para todos os gostos. Neste portal a quantidade anda junto com a qualidade. Há animações de todos os tipos, com temas variados que fogem um pouco do humor escrachado dos outros sites. Existem seções de ficção científica, terror, suspense, curtas experimentais e até romance. O ponto alto do site que ainda conta com uma seção reservada aos comerciais feitos em Flash e os Webisodes (séries com vários episódios) é a qualidade dos "filmes" - é realmente espantoso o que os designers e animadores conseguem fazer usando o Flash. Algumas destas animações estão no CD desta edição na categoria "Animacões".



Shockwave.com - *www.shockwave.com*

A vitrine oficial

Neste site você encontrará apenas filmes, jogos e animacões feitas em Flash com alta qualidade.

No Shockwave.com não tem espaco para tranqueira. Apesar de a seção "Create & Send" convidar os simples usuários a participarem, lá não entra qualquer coisa. O site funciona como uma grande exposicão permanente de profissionais da área de animação, produtoras e conceituados webdesigners. Todo esse rigor na seleção resulta em muita diversão e participações especiais de estrelas da música e do cinema.

Na parte de jogos, o show continua com muitas opções e o mesmo padrão de qualidade das outras seções do site. Muitos games com uma surpreendente qualidade gráfica e ótima jogabilidade estão disponíveis on-line. Dentro do portal também está embutido o site AtomFilms, que tem toneladas de animações muito bem feitas e filmes de curta-metragem, todos divididos por estilo, como comédia, drama, etc.

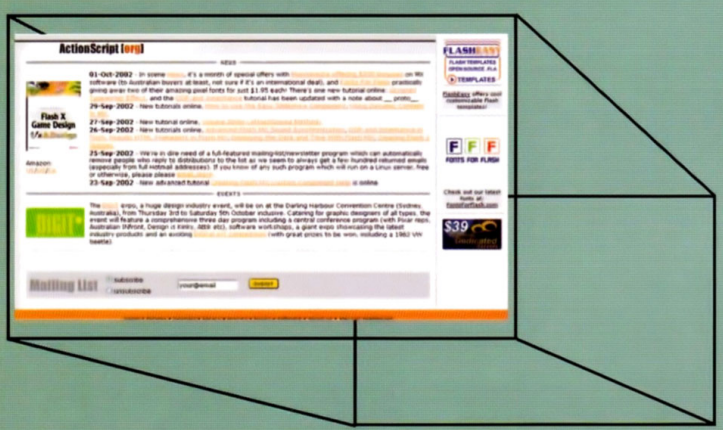
Como era de se esperar, a única exigência do site é ter a versão mais recente do Macromedia Shockwave Player. Mas não se preocupe se a sua versão for um pouquinho antiga; a janela de download da nova versão irá aparecer no seu browser.

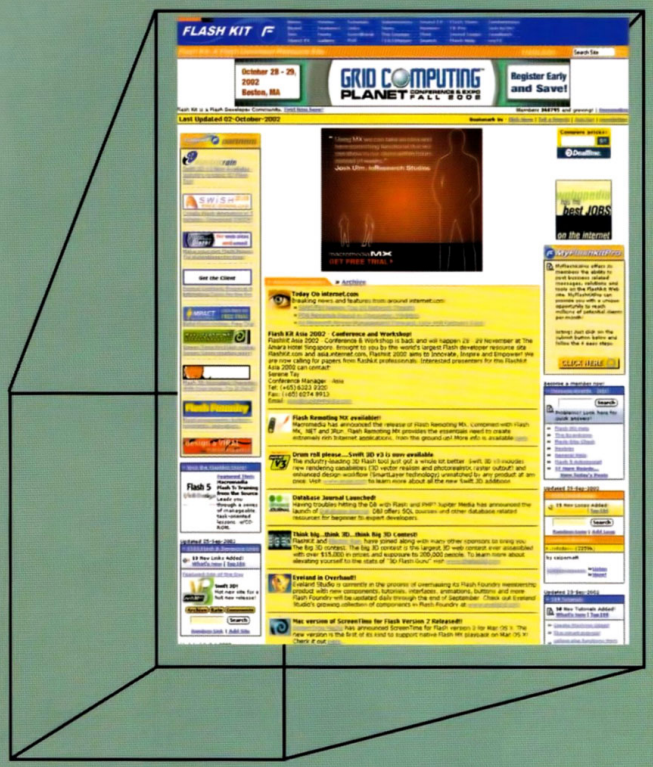
O Script que move o Flash

ActionScript - *www.actionscript.org*

Geek que é geek não perde a oportunidade de se meter no meio de um monte de linhas de código, mesmo quando o assunto são animações e menus para Internet com o Flash. Então, nada melhor do que unir uma ferramenta dinâmica e flexível, como o Flash, e uma Script Language poderosa e fácil de programar, como o ActionScript. Para quem busca aprender mais sobre este script, o portal ActionScript.org é o lugar ideal.

Com mais de uma centena de tutoriais para todos os níveis de usuários e um fórum muito completo, que inclui até uma seção onde é possível "encomendar" tutoriais sobre assuntos específicos, o site ainda conta com a seção "library", na qual você encontrará uma grande variedade de scripts prontos para usar em seus projetos. Os códigos estão divididos em áreas de atuação como MovieClips, Arrays, Strings e XML, entre outros. Para completar, ainda é possível ver menus e animações feitas usando os scripts do site, o que não deixa de ser uma ótima fonte de inspiração.





Flash Kit - *www.flashkit.com*

O maior, o melhor e o mais cool

Existem milhares de sites que falam sobre Flash, como existem outros milhares que têm seções de download de arquivos .FLA, sons e scripts e alguns fóruns que são bem legais para saber sobre as novidades.

Mas só um site reúne tudo isso na mesma URL. O premiadíssimo Flash Kit tem seções excelentes que o torna uma referência obrigatória para qualquer pessoa que goste de Flash. Já na página inicial você é bombardeado com as últimas notícias sobre conferências, lançamentos e tudo de mais importante para a comunidade de desenvolvedores. E possui ainda links para acessar os melhores conteúdos ligados à programação de animações da Internet. A parte de tutoriais do site, para variar, é a melhor e mais completa da Internet. Os tutoriais são divididos em mais de 15 tópicos, que incluem assuntos superinteressantes, como animações em 3D, aplicações com conteúdo dinâmico, tratamento e manipulação de som e de vídeo, ActionScript e até projetos que usam matemática e física, formando uma coleção com mais de 500 tutoriais que são atualizados constantemente.

O Flash Kit dá a faca, mas também dá o queijo. Além de ensinar você a usar melhor o Flash, existem generosas secões com resources para as suas animações ficarem com um toque profissional. Esses resources estão distribuídos em mais de 2.000 imagens na seção "Gallery", mais de 1.200 fontes diferentes em "Fonts" e um espetáculo à parte na seção Sound FX.

Enquanto os sites comuns oferecem alguns samples e loops em formato WAVE e dificultam ao máximo o download do arquivo, o Flash Kit deixa você à vontade para ouvir e copiar todos os seus quase 6.000 arquivos de som. Todos têm ótima qualidade e já vêm prontos para colocar na trilha sonora da sua animação. Se não bastasse a quantidade e a qualidade, o site ainda deixa você ouvir o som antes de copiar e tem um sistema de busca para encontrar o som que você procura através de uma palavra-chave.

A maioria do material que o site armazena é enviado por usuários - o que torna o site cada vez mais forte, com atualizações constantes - e você também pode dar uma força enviando seu material.

Entrando na seção "Submissions" e mandando uma animação, um tutorial, um loop de som ou uma fonte, além de colaborar com o site você também pode expor seu trabalho para milhões de usuários de Flash do mundo todo. Existe uma forma mais fácil e mais rápida de trocar informações com esses milhões de usuários do mundo todo: é só entrar em um dos fóruns que o Flash Kit mantém.

O "The Lounge" é o mais animado e o que tem mais posts. Os usuários de lá comentam assuntos que muitas vezes não têm muito a ver com o Flash, mas certamente farão você descobrir coisas interessantes na Internet que vão ajudar a ter aquela idéia brilhante. Nas salas de chat os assuntos são divididos de forma melhor: uma sala para iniciantes, uma para usuários avançados e outras tantas para cada especialidade de desenvolvimento do Flash.

Para responder as mensagens e acessar o conteúdo do chat, é preciso se cadastrar no site; mas acredite se quiser, o registro é gratuito! Dificilmente você encontrará um site mais completo que o Flash Kit, mas se existir, por favor nos avise!

Macromedia.com - *www.macromedia.com*

Mapeando o grande lar do Flash

Todo mundo conhece o site da produtora do Flash, a nossa ilustre Macromedia. O problema é que nele existem tantos links e tanto conteúdo, que algumas seções muito interessantes acabam passando despercebidas, e os usuários acabam usando o portal apenas para fazer download do Flash, do Dreamweaver e dos outros produtos da Macromedia. Na verdade, existem ótimas surpresas reservadas dentro da casa oficial do Flash - os principais profissionais da área e o que há de mais moderno no design e desenvolvimento de aplicações para Internet estão escondidinhos no site, mas estão lá.

Pulso Único - *www.pulsounico.kit.net*
Flash for Fun

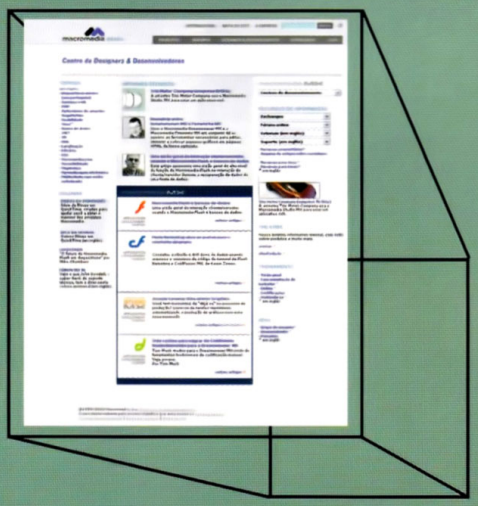
O site Pulso Único é perfeito para os fãs daqueles joguinhos feitos em Flash que você recebe via e-mail.

As atualizacões são diárias e trazem uma ótima seleção de animações, jogos e dicas de sites muito diferentes e que geralmente são inéditas. Serve como remédio para aquela sensação de "Eu já vi de tudo na Internet". Além das animações e jogos em Flash, sempre são publicados links inusitados com vídeos muito engraçados como os do site King Lawler (*http://www.kinglawler.com/classic.html*), que mostra lutadores obesos dos anos 70 e 80. O site já tem mais de um ano de serviços prestados e possui um grande arquivo (o "Veja também", no lado direito do site) onde é possível visualizar os links para todas as animações postadas nos meses que já se passaram. Se você é do tipo que adora mandar e-mails com coisas engraçadinhas para seus amigos, não seja um "mala" mandando coisas velhas e repetitivas. Acesse diariamente o Pulso Único, divirta-se e descubra as novidades que farão a festa dos Forwards.

Centro de Designers & Desenvolvedores - *www.macromedia.com/br/desdev*

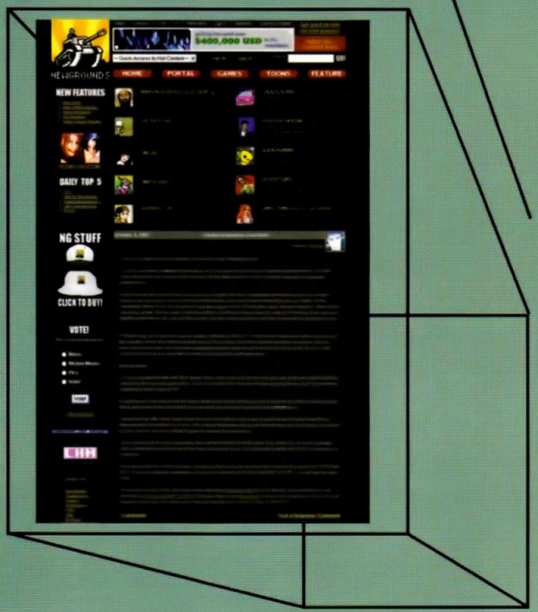
Nesta seção do site da Macromedia, os programadores e autodidatas em geral fazem a festa.

Artigos de colunistas que entendem tudo sobre o assunto, videoaulas, fóruns especializados para cada programa e dicas estão espalhadas por todo o site e não decepcionam. No link indicado acima você confere a versão brasileira do site, mas é possível acessar a versão norte-americana que também tem um conteúdo muito legal. A Macromedia também oferece um sistema de busca para os cursos oficiais que serão ministrados nos próximos meses aqui no Brasil. São cursos voltados para vários softwares da empresa, como o Dreamweaver, o Director, toda a linha MX e as aulas de Flash que são as mais procuradas.



Newgrounds - *www.newgrounds.com*
O Quartel General da esculhambação

Você já sabe que com o uso do Flash pode-se criar aplicações com conteúdo dinâmico para Internet usando o ActionScript; também já sabe que usando-o em conjunto com o ColdFusion, você programa em ASP e cria formulários de e-mail e dispositivos para compras on-line. Mas quem liga para isso quando você pode destruir a reputação de uma celebridade que você odeia? Seguindo esses nobres pensamentos, o portal Newgrounds acolhe os jogos e animações que loucos do mundo todo produzem. O ódio e a loucura deste gigantesco bando de "desenvolvedores" estão separados de acordo com as vítimas escolhidas. Antes dos atentados do dia 11 de setembro, os alvos preferidos da galera eram a cantora pop teen, Britney Spears e os personagens de videogame, como Mario e Megaman. Depois, os talibãs e Osama Bin Laden não largaram mais a primeira posição dos rankings que o Newgrounds faz. Clicando no botão "Portal" você confere as listas com as 50 animações mais recentes, as 20 melhores da semana e as 50 melhores de todos os tempos, onde o boneco-palito lutador Xiao Xiao tem lugar de honra reservado. No CD desta edição, selecionamos alguns dos melhores jogos do Newgrounds. Jogue no CD e depois corra para o site conferir as seqüências dos jogos. A série do Xiao Xiao já passou do número sete e está cada vez melhor.



Não se pode negar: o Flash é, de longe, um dos softwares mais usados por desenvolvedores Web. Motivos não faltam: ele não só se constitui em um dos mais importantes aliados do design, como também disponibiliza uma interface relativamente fácil de interagir e ferramentas capazes de criar animações com ótima qualidade - só para dar alguns exemplos.

Nada que, contudo, não possa e não deva ser melhorado. Nenhum software ou aplicativo consegue ser perfeito - daí, serem tão necessárias as correções -, e o próprio desenvolvimento da informática, que disponibiliza tecnologias cada vez mais avançadas, requer o upgrade contínuo.

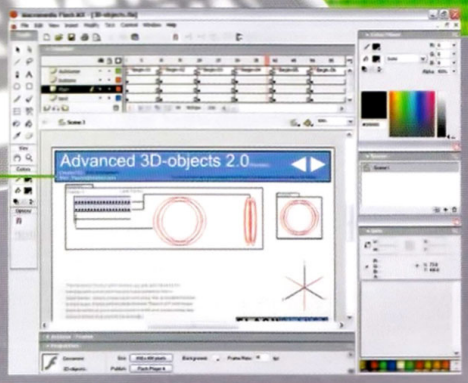
O Flash MX, mais recente atualização do software da Macromedia, vem na esteira desses fatores. As mudanças claramente foram implementadas no sentido de tornar a vida dos usuários, avançados ou não, mais prática, possibilitando a construção de animações de forma ainda mais simples do que antes.

A idéia é acelerar a produção ao mesmo tempo em que lhe confere mais qualidade, assim como uma maior integração com scripts e bases de dados, que se constituía em uma das deficiências das versões anteriores. A seguir, você vê as principais mudanças da nova versão e descobre se elas se adaptam às suas necessidades.

Flash MX: a verdade revelada

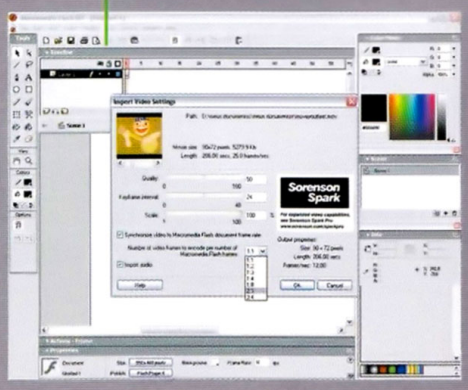
Conheça as principais mudanças do novo Flash e saiba se vale a pena fazer o upgrade

Por João Marinho *joao@digerati.com.br*



Painéis contínuos - a interface sofreu algumas modificações. Agora, os painéis são dispostos verticalmente e acoplados de modo contínuo. É possível adicionar ou subtrair painéis, e as opções podem ser vistas integralmente clicando na seta de maximização.

Compatibilidade com vídeo - utilizar vídeo no Flash MX não é problema. O software agregou ferramentas que permitem manipular e trabalhar objetos dentro de seu próprio ambiente, incluindo recursos de animação e opções para a criação de conteúdos e aplicações. A compatibilidade se dá com os formatos MPEG, DV (Digital Video), MOV e AVI.

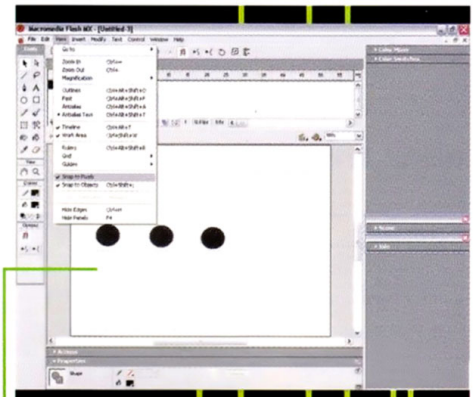


Melhoria do trabalho em camadas - o software traz uma ferramenta que permite selecionar e distribuir objetos nas mais diferentes camadas, conforme as necessidades do desenvolvedor. Há também um sistema de nomenclatura automática, responsável por compartilhar o nome do objeto selecionado com a capa.

O MX ainda resolve uma queixa antiga de usuários de versões anteriores do Flash: o gerenciamento de camadas durante a confecção do trabalho. Antes, era fácil o desenvolvedor se perder, pois trabalhar com várias camadas significava abrir várias janelas e subpastas, criando um ambiente caótico difícil de administrar.

O novo Flash, porém, traz o esquema de armazenamento em pastas compactas. Estas pastas guardam as camadas de animação completas e são organizadas na mesma disposição dos demais painéis na interface do software, tornando o acesso muito mais prático.

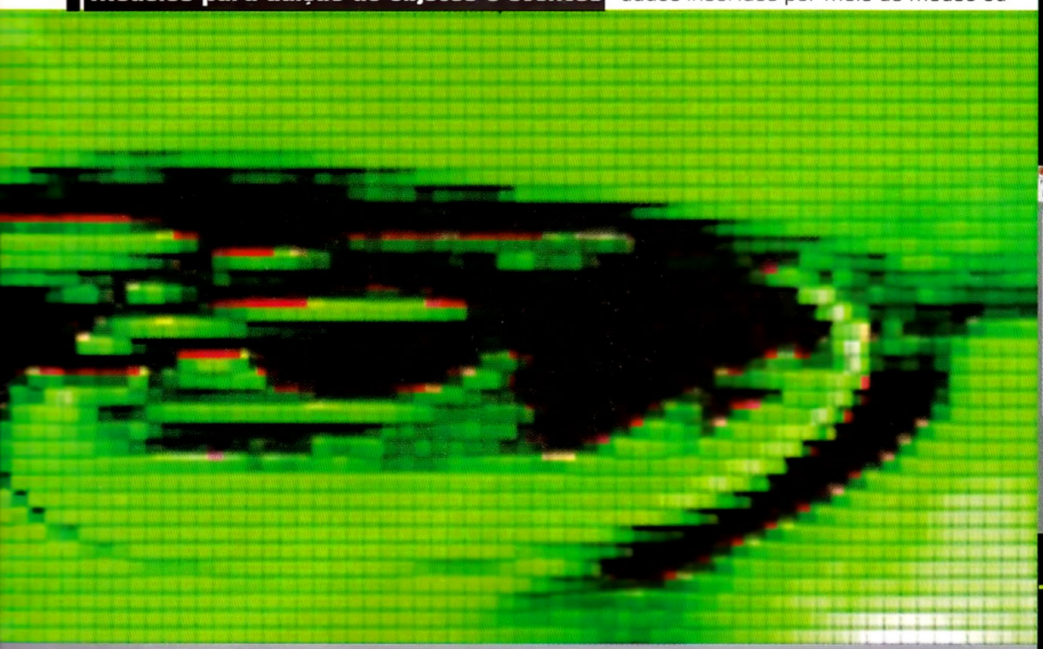
Substituição automática de fontes - Se houver uma fonte que não esteja disponível no sistema, o Flash MX possibilita substituí-la automaticamente por meio de uma sugestão do próprio programa, imitando softwares como o PageMaker. É possível gravar como padrão as substituições de fontes no aplicativo.

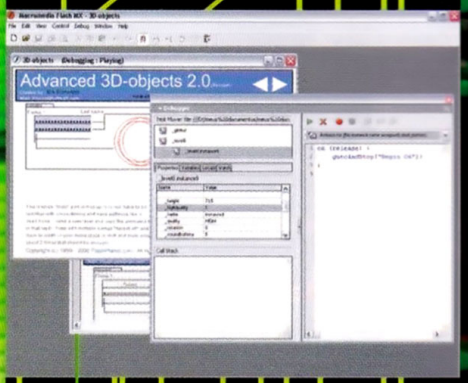


Acesso às propriedade dos objetos - uma idéia implementada pela própria Macromedia, anteriormente disponível no Dreamweaver e agora adaptada para o Flash, é o "inspetor de propriedades". Trata-se de uma ferramenta que permite visualizar características específicas de cada elemento criado em separado na animação, como vídeos e frames.

Ajuste em pixels - a ferramenta "ajuste em nível de pixels" permite fixar objetos com exatidão usando pixels, que podem ser visualizados na forma de quadriculados em visualizações a partir de 400%. A idéia é dar segurança no alinhamento visual ao desenvolvedor. Caso deseje, o desenvolver pode usar a ferramenta inclusive durante a criação do objeto.

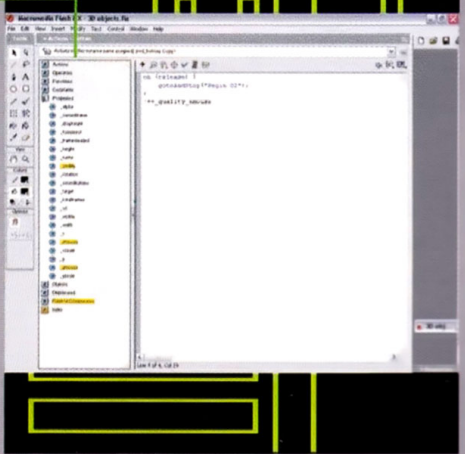
Modelos para adição de objetos e eventos - dados inseridos por meio do mouse ou teclado são automaticamente adicionados ao código ou objeto, simplificando a codificação baseada em eventos.





Debugger - o depurador do Flash MX permite criar códigos mais nítidos e disponibiliza ferramentas, como corte, avanço de códigos e edição em browser ou no próprio Flash - úteis, inclusive, no nível de código-fonte.

ActionScript Editor - ferramenta de criação de scripts, possui uma galeria de códigos semiprontos e codificação de cores para facilitar a vida dos desenvolvedores. Possui opções de busca e substituição.



Sandbox ("caixa de areia") - a versão MX traz um novo protocolo de segurança, a sandbox, que funciona como um firewall, restringindo a transferência de informações durante a reprodução de um filme em Flash. O protocolo, que é opcional, cria uma espécie de barreira entre a máquina-cliente e o domínio que hospeda o filme, delimitando o espaço de atuação do player: a animação é executada somente dentro do box, que faz com que todas as informações executadas sejam transferidas apenas para o domínio hospedeiro. A sandbox ainda possui opções adicionais, como a autenticação de domínios.

Integração - o novo Flash faz parte de um esforço da Macromedia para produzir uma plataforma integrada de aplicativos para o desenvolvimento Web (o Studio MX), na qual se inserem as versões MX do Dreamweaver, Fireworks, ColdFusion e o FreeHand 10. Assim, a portabilidade e a comunicação entre o Flash e estes outros softwares foram ampliadas, permitindo uma compatibilidade superior dos recursos internos.

O caminho das pedras

Menu: Arquivo

Comando	Tecla de atalho
Abrir como biblioteca	Ctrl+Shift+O
Configurações de publicação	Ctrl+Shift+F12
Exportar filme	Ctrl+Alt+Shift+S
Novo filme	Ctrl+N
Publicar	Shift+F12

Menu: Controlar

Comando	Tecla de atalho
Ativar botões simples	Ctrl+Alt+B
Depurar o filme	Ctrl+Shift+Enter
Rebobinar	Ctrl+Alt+R
Reproduzir	Enter
Testar a cena	Ctrl+Alt+Enter
Testar o filme	Ctrl+Enter

Menu: Editar

Comando	Tecla de atalho
Cancelar seleção de tudo	Ctrl+Shift+A
Colar	Ctrl+V
Colar no local	Ctrl+Shift+V
Colar quadros	Ctrl+Alt+V
Configurações	Ctrl+U
Copiar	Ctrl+C
Copiar quadros	Ctrl+Alt+C
Duplicar	Ctrl+D
Editar símbolos	Ctrl+E
Limpar quadros	Alt+Barra de espaço
Recortar quadros	Ctrl+Alt+X
Selecionar todos os quadros	Ctrl+Alt+A
Selecionar tudo	Ctrl+A

Menu: Exibir

Comando	Tecla de atalho
Área de trabalho	Ctrl+Shift+W
Aumentar zoom	Ctrl+=
Contornos	Ctrl+Alt+Shift+O
Encaixar em objetos	Ctrl+Shift+;
Linha do tempo	Ctrl+Alt+T
Modo rápido	Ctrl+Alt+Shift+F
Mostrar referências de forma	Ctrl+Alt+H
Ocultar bordas	Ctrl+H
Ocultar painéis	F4
Reduzir zoom	Ctrl+-
Réguas	Ctrl+Alt+Shift+R
Sem serrilhado	Ctrl+Alt+Shift+A
Texto sem serrilhado	Ctrl+Alt+Shift+T

Menu: Inserir

Comando	Tecla de atalho
Converter em símbolo	F8
Limpar quadro-chave	Shift+F6
Novo símbolo	Alt+F8/Ctrl+F8
Quadro	F5
Remover quadros	Shift+F5

Menu: Janela

Comando	Tecla de atalho
Acessibilidade	Alt+F2
Ações	F9
Alinhar	Ctrl+K
Amostra de cores	Ctrl+F9
Biblioteca	F11
Cena	Shift+F2
Componentes	Ctrl+F7
Depurador	Shift+F4
Ferramentas	Ctrl+F2
Informações	Ctrl+I
Linha do tempo	Ctrl+Alt+T
Misturador de cores	Shift+F9
Movie Explorer	Alt+F3
Nova janela	Ctrl+Alt+N
Parâmetros do componente	Alt+F7
Propriedades	Ctrl+F3
Referência	Shift+F1
Respostas	Alt+F1
Saída	F2
Transformar	Ctrl+T

Menu: Modificar

Comando	Tecla de atalho
Agrupar	Ctrl+G
Cena	Shift+F2
Desagrupar	Ctrl+Shift+G
Desmembrar	Ctrl+B
Distribuir em camadas	Ctrl+Shift+D
Documento	Ctrl+J
Otimizar	Ctrl+Alt+Shift+C

Menu: Texto
Submenu: Alinhar

Comando	Tecla de atalho
Alinhar ao centro	Ctrl+Shift+C
Alinhar à direita	Ctrl+Shift+R
Alinhar à esquerda	Ctrl+Shift+L
Justificar	Ctrl+Shift+J

Submenu: Controle

Comando	Tecla de atalho
Aumentar	Ctrl+Alt+Seta direita
Diminuir	Ctrl+Alt+Seta esquerda
Redefinir	Ctrl+Alt+Seta para cima

Submenu: Estilo

Comando	Tecla de atalho
Itálico	Ctrl+Shift+I
Negrito	Ctrl+Shift+B
Simples	Ctrl+Shift+P

Ferramentas de Desenho

Para mudar esta ferramenta	Pressione
Apagador	E
Balde de tinta	K
Caneta	P
Conta-gotas	I
Laço	L
Lápis	Y
Linha	N
Mão	H
Oval	O
Pincel	B
Retângulo	R
Seta	V
Subselecionar	A
Texto	T
Tinteiro	S
Transformação livre	Q
Transformar preenchimento	F
Zoom	Z

Comandos de ações no Painel

Comando	Tecla de atalho
Autoformatação	Ctrl+Shift+F
Configurar breakpoint	Ctrl+Shift+B
Exibir número de linhas	Ctrl+Shift+L
Exportar como arquivo	Ctrl+Shift+X
Importar de arquivo	Ctrl+Shift+I
Localizar	Ctrl+F
Localizar novamente	F3
Modo avançado	Ctrl+Shift+E
Modo normal	Ctrl+Shift+N
Mostrar dicas de código	Ctrl+Espaço
Remover breakpoint	Ctrl+Shift+B
Remover todos os breakpoints	Ctrl+Shift+A
Substituir	Ctrl+H
Vá para a linha	Ctrl+G
Verificar sintaxe	Ctrl+T

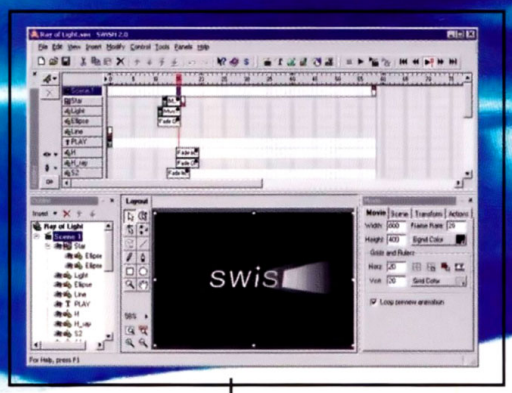
ALTERNATIVAS AO FLASH

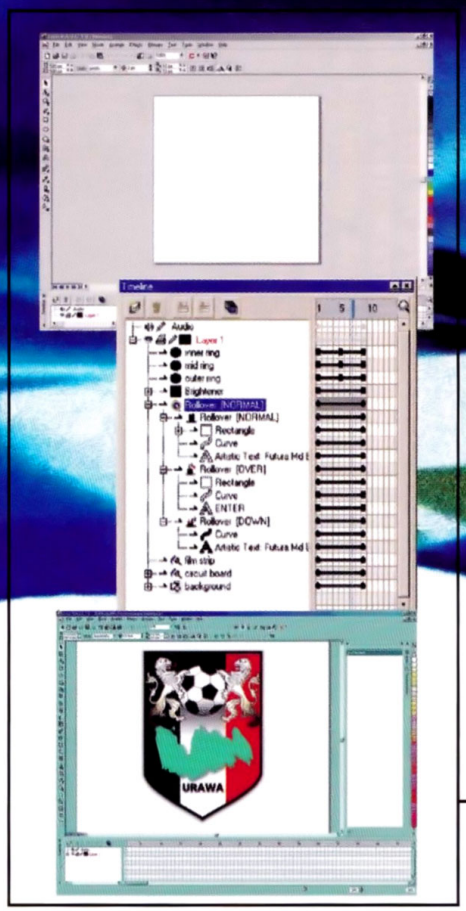
Imagens, cores, animação. É inegável a importância que estes itens atingiram para os desenvolvedores de web sites. A época da Internet "sóbria", unicamente centrada no texto, há muito já passou, e o crescimento da banda larga em todo o mundo fez com que a adoção de elementos multimídia, como vídeo, animações e música, sobretudo para execução on-line (streaming), se popularizasse de uma forma nunca antes vista.

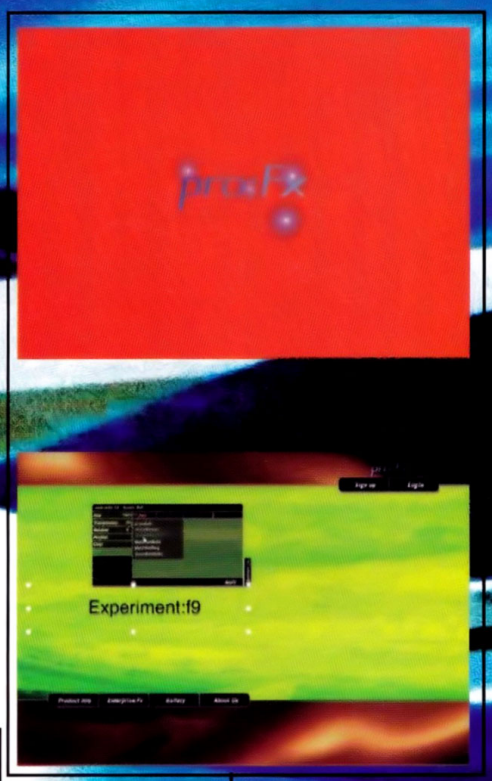
O Flash foi, sem dúvida, o software que maior sucesso obteve no campo da animação direcionada à Internet. Extremamente popular, costuma ser apontado como um item quase obrigatório no currículo de webdesigners e webmasters profissionais. Além disso, a versatilidade do Flash permite utilizá-lo numa ampla variedade de aplicações extra-Web, de games a autoração de mídias.

Entretanto, a Macromedia não está sozinha, apesar da popularidade. Outras desenvolvedoras, como a Adobe, produzem softwares alternativos ao Flash, que agregam vantagens e desvantagens que devem ser levadas em consideração na hora de se optar conscientemente por esta ou aquela ferramenta.

Isso porque, às vezes, um software mais simples - e mais barato - pode atender perfeitamente às suas necessidades, ao passo que outros, oferecendo ferramentas não-disponíveis em Flash, podem lhe ser mais interessantes. Afinal, nem sempre optar pelo "padrão" é garantia de bons resultados.







SWiSH 2.0

O SWiSH apresenta-se como uma alternativa mais barata e oferece a possibilidade de se criar animações em Flash sem usar o Flash. Estranho? Pois é precisamente este o objetivo do software.

As ferramentas e os comandos são similares aos do Flash, e o software também exporta arquivos SWF, formato proprietário da Macromedia. Com o SWiSH levam vantagem sobretudo os iniciantes, já que o produto acaba servindo como uma espécie treinamento.

O software possui uma boa variedade de efeitos/elementos predefinidos, que simplificam bastante a vida do desenvolvedor. São mais de 150, capazes de trabalhar animações utilizando sons simples, imagens, gráficos e texto.

A desvantagem é que a simplificação acabou não atingindo uma parte muito importante da animação final: a interatividade. Se você quiser que sua animação seja interativa, precisa construir "manualmente" seqüências de eventos e ações, que não foram contemplados por nenhuma predefinição. O CD desta edição traz o SWiSH 2.0 para você experimentar. É possível comprá-lo no site do fabricante, onde se encontram mais informações. (*www.swishzone.com*).

Corel R.A.V.E.

Uma das três aplicacões da CorelDRAW 10 Graphics Suite, oferece funcões básicas do Flash e não pode ser vendida separadamente. Possui boas ferramentas de desenho, graças à integração com o próprio CorelDRAW, mas quando as animações se tornam mais complexas, deixa a desejar.

O Corel R.A.V.E. não permite, por exemplo, incluir controles de navegação ou sugerir mecanismos de eventos no filme e, por não possuir uma forma direta de copiar valores de quadro-chave de um objeto para o outro, a produção de efeitos de animação sincronizada em múltiplos elementos fica prejudicada.

Outro problema é que há efeitos Corel que não são suportados pelo SWF, exigindo que os objetos de vetores sejam rasterizados. De qualquer forma, como o intuito não é mesmo concorrer com o Flash, vale a pena experimentar (se você for comprar a suíte) e usar em trabalhos simples.

Balthaser: Fx

Mais uma opção para criar animações baseadas em "Flash sem Flash", o Balthaser: Fx é uma opção sofisticada para o desenvolvimento de filmes em separado ou de sites completos. Atingindo o objetivo de agregar alta qualidade com facilidade de uso, o software merece um lugar de honra nos corações dos desenvolvedores.

O Balthaser: Fx é bem construído, robusto e suas ações são executadas sob rígido controle, isto é, o desenvolvedor tem a opção de escolher entre as ferramentas oferecidas, que são bem delimitadas em seu campo de atuação, e não tem muita opção de trabalho ao estilo "mão livre".

O que a princípio parece uma restrição de caráter negativo acaba se constituindo no principal motivo para que o software seja tão fácil de usar. Entretanto, é lógico que o desenvolvedor deverá levar em conta este fator na hora de escolher ou não esta ferramenta.

Uma das curiosidades a respeito do Balthaser: Fx é que ele roda através da Web. Grosso modo, a aplicação baseada em Flash, que é armazenada nos servidores da fabri-

cante (*www.balthaser.com*), é carregada para o browser cada vez que você se loga naquele site. A novidade não deixa de ser interessante - embora haja exigências de configuração -, mas alguns aspectos negativos devem ser considerados, como explicamos mais abaixo. A Balthaser também permite que os usuários guardem imagens em seus servidores, num espaço limitado a 5 MB.

A funcionalidade é um dos mais fortes pontos a favor. O software é capaz de manejar até 20 cenas ao mesmo tempo, pode selecionar objetos das bibliotecas e controla a duração e a posição relativa dos objetos na timeline. Os projetos são construídos em uma tela que exibe apenas a janela de composição no modo cheio e quatro paletas autoexplicativas, por meio das quais se executam as inúmeras funções. Esta característica da interface resolve o problema da "poluição visual", normalmente característica dos softwares que lidam com objetos complexos.

Apesar de tantas vantagens, o software também tem seus defeitos, como a incapacidade de o clipboard importar dados de aplicações Windows e executar coreografias mais sofisticadas. Filmes armazenados externamente também são outro problema: não se pode carregá-los, nem mudar um quadro específico.

Por fim, o principal aspecto negativo é o custo: como os projetos ficam armazenados nos servidores da Balthaser, cobra-se uma taxa. Para manter cada um deles, é preciso desembolsar o equivalente a US$ 99 por ano (!). Você pode desenvolver até dez projetos gratuitamente durante 30 dias, sem custos, mas eles não são publicáveis.

Adobe LiveMotion 2.0

A Adobe já virou sinônimo de trabalho com imagens fixas, graças, em larga medida, ao famoso Photoshop. Com as imagens em movimento, a desenvolvedora também não faz feio: o LiveMotion oferece, inclusive, mais facilidade do que o Flash para quem está acostumado com programas de desenho orientado a objetos.

O software tem como vantagem a possibilidade de importar uma ampla gama de formatos, vetoriais ou não, além de controlar objetos de áudio com competência. Ele também copia seqüências de animação de um objeto para outro e permite trabalhar com dezenas de camadas diferentes, que, em conjunto com as ferramentas de edição, possibilitam criar apresentações com ótima qualidade.

O software ainda traz suporte para ActionScript, ferramentas avançadas de codificação, bom depurador de erros, uma excelente timeline, que facilita o trabalho de desenvolvimento, e integração máxima com outras aplicações da Adobe, como o próprio Photoshop, o Illustrator e o After Effects.

O LiveMotion 2.0 destaca-se dos demais programas vistos acima por não ser só mais um "corpinho bonito", ou seja, um mero software capaz de produzir arquivos em Flash (SWF). Ele é de fato concorrente direto - e único - do Flash, sobretudo da versão MX, uma vez que a Adobe investiu pesado na intuitividade, na facilidade de uso - que supera, inclusive, a do próprio Flash - e no uso de formatos vetoriais.

O LiveMotion também trabalha com o padrão QuickTime, traz seqüências de animação predefinidas e um editor de texto com fontes sofisticadas, baseadas no Photoshop. Alguns desenvolvedores o consideram superior ao Flash MX, mas há outros pontos a considerar: quando se trata, por exemplo, de desenvolver ações avançadas relacionadas ao e-commerce nas animações, o Flash MX se sai melhor.

SWF Studio

Transforme o Flash numa poderosa ferramenta para autoria multimídia.

Por Carlos Ignatti
mail: carlos@digerati.com.br

Os maiores motivos do rápido e incontestável sucesso do Macromedia Flash foram a qualidade gráfica e as muitas possibilidades que essa ferramenta permite, seja para animações, sites com os mais variados efeitos e uma não muito explorada, que é a de aplicações multimídia. E por que, mesmo oferecendo várias possibilidades, o Flash não emplaca como ferramenta para autoria, concorrendo principalmente com seu irmão mais velho, o Macromedia Director? Justamente por causa desse parentesco, assim os dois softwares podem conviver pacificamente no mercado, até havendo a possibilidade de trabalharem juntos.

E de que forma ocorrem essas limitações? Até o Flash 5, por exemplo, era impossível trabalhar com vídeos dentro do Flash, defeito resolvido de forma competente na versão MX. O problema é que justamente nessa versão, uma outra característica simples foi retirada da ferramenta, que foi a de chamar arquivos executáveis de fora do Flash - a não ser que eles estejam dentro de uma pasta chamada FSCOMMAND. O Flash também traz alguns inconvenientes, como a total impossibilidade de se manipular qualquer coisa no computador do usuário, desde a simples ação de abrir um documento até a criação de pastas.

Tudo bem que o Director nativamente também não dispõe de muitas ferramentas, mesmo com o uso de Lingo, mas para compensar ele tem uma grande e bem completa lista de Xtras que amplia e muito sua lista de funcionalidades.

Mas ainda assim, o Flash, por não possuir suporte a Xtras, era muito carente nesse aspecto. Para preencher essa lacuna e transformar o Flash numa real ferramenta multimídia, uma empresa canadense chamada Northcode (*www.northcode.com*) lançou um shareware chamado SWF Studio. Com este software a lista de opções do Flash se multiplica, fazendo com que o desenvolvedor possa oferecer ao usuário final interfaces com a qualidade gráfica já consagrada do Flash, mas com opções multimídia muito poderosas, bastando para isso usar os novos comandos junto com o já conhecido FSCommnad do Flash.

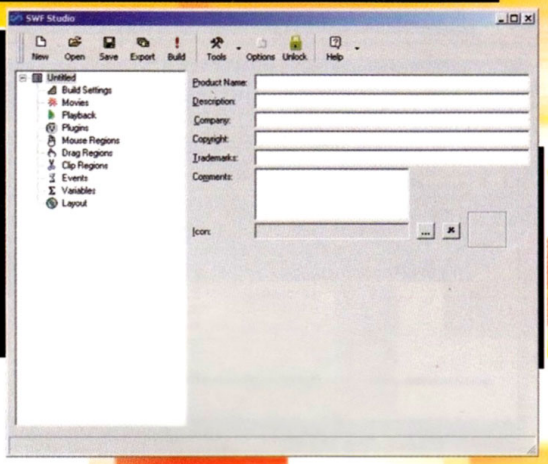
O grande lance do SWF Studio é que em vez de publicarmos um executável a partir do Flash, publicamos apenas o SWF e o software depois se encarrega de fazer um módulo executável, podendo-se trocar o ícone, o texto da barra superior, ocultar a mesma, escolher em que posição da tela a apresentação multimídia vai abrir, deixar um ícone no system tray e muitas outras opções que o software oferece. Inclusive, com ele é possível transformar um SWF em um screen saver.

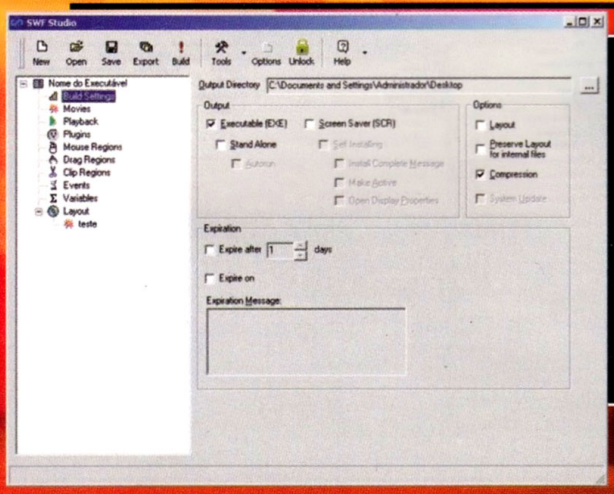
Mas as grandes vantagens do SWF Studio não estão nas opções de formatação, mas sim na generosa lista de novos comandos que o software traz, comandos esses que vão desde uma ação de imprimir o conteúdo de uma variável até a gravação de informações no registro do Windows. Aí que se entende o porquê da Macromedia não implementar essas funções ao Flash ou ao Director. Com elas, desenvolvedores mal intencionados podem danificar arquivos de sistema do computador do usuário.

Mas partindo do princípio que este software só será usado por pessoas responsáveis, vamos dar algumas dicas de como iniciar seu uso.

Para começar é preciso ter uma apresentação desenvolvida no Flash (versões 5 ou MX) e um arquivo SWF publicado a partir dela. Pegue esse SWF e arraste-o para dentro da área de layout da interface do SWF Studio, fazendo esse arquivo SWF se tornar o arquivo principal e, por conseqüência, o que dará formato à interface multimídia. Para dar nome ao executável que iremos publicar, é preciso dar um *F2* no topo do layout, no lugar onde está marcado como Untitled. Para arquivos publicados no Flash MX, é preciso antes da publicação do SWF, ir em *Publish Setings* e desabilitar a opção *Compress Movie*. Caso contrário, o SWF Studio não aceitará o arquivo.

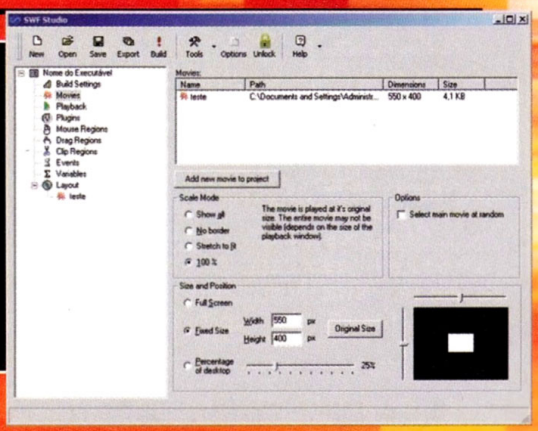
Na primeira tela, as únicas coisas configuráveis são informações internas do arquivo, como comentários e copyright, por exemplo. Além disso, nessa mesma tela é onde se troca o ícone da apresentação, função opcional, é claro.

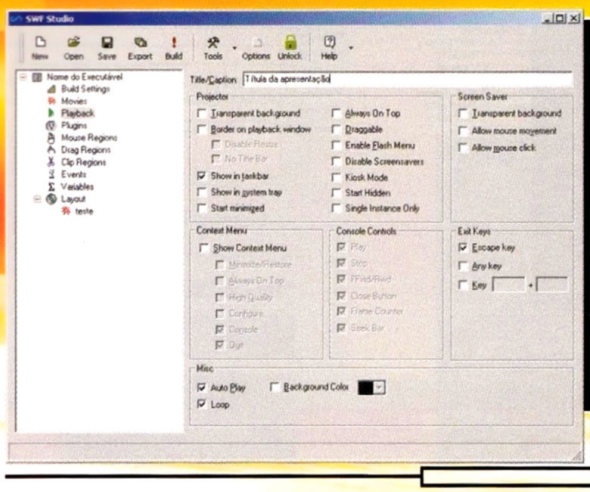




Na opção *Build Settings* do layout, é onde definimos se faremos um arquivo executável ou um screen saver, definindo alguns parâmetros e podendo até definir uma data para que a apresentação expire e pare de funcionar - função essa que o usuário pode burlar atrasando a data do computador. É também nesta tela que se define o lugar onde o executável será publicado.

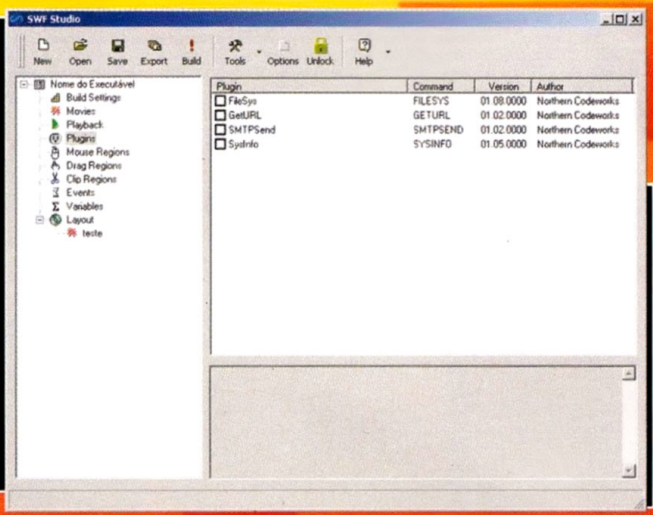
Abaixo, em Movies, configuramos o comportamento da apresentação, como sua posição na tela, proporção do tamanho, se queremos que abra em full screen ou não e qual é o filme principal, podendo até chamá-lo de forma randômica.

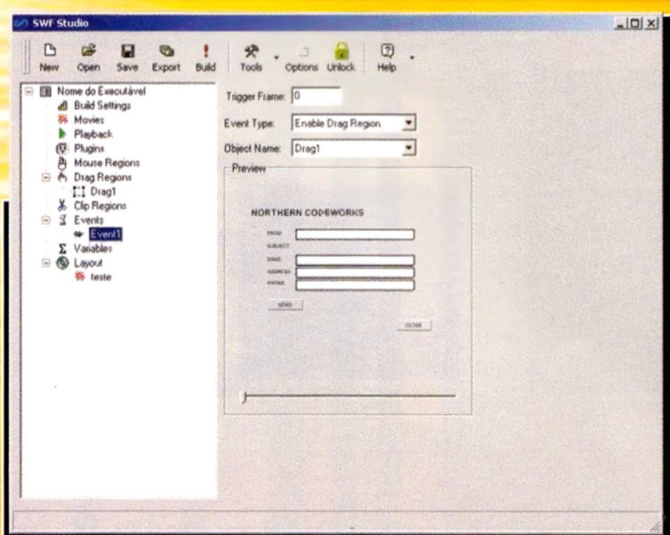




Em Playback no layout, é onde se têm mais opções de configuração do executável, deixando ele extremamente customizado para sua necessidade. Opções como a de colocar um título para a barra de cima ou mesmo ocultá-la, deixando ou não borda no executável. Também existe a opção de fundo transparente, em que se podem fazer apresentações com formatos irregulares.

Para que o SWF Studio execute funções específicas, é preciso habilitar alguns plug-ins nessa opção. Nem todos os plug-ins estão disponíveis só instalando o SWF Studio - é preciso baixá-los no próprio site da Northcode *(www.northcode.com/studio/plugins/index.html)*. Destaque para o plug-in SMTPSEND, que permite mandar e-mails diretamente do seu executável, bastando configurar via action script do Flash, um servidor de SMTP.

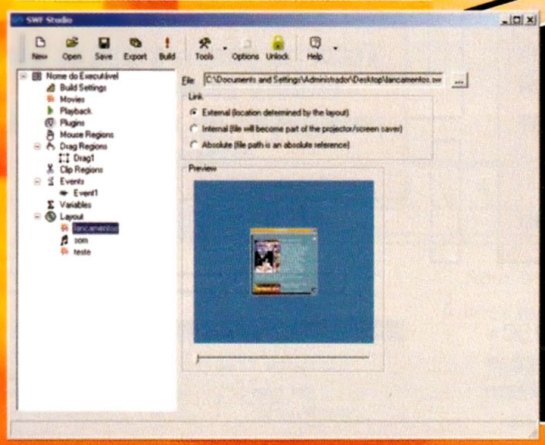




As opções *Mouse*, *Drag* e *Clip Regions* servem respectivamente para se criar áreas para ocultar o mouse, arrastar a apresentação e definir uma máscara de formato. São três opções complicadas que funcionam melhor com o uso da próxima função, a *Events*.

Em *Events* pode-se aplicar algumas ações ao seu SWF sem a necessidade de alterá-lo dentro do Flash. Você atribui comandos a frames específicos do seu movie, sendo que se for definido frame zero, a ação será executada assim que a apresentação for iniciada.

A opção *Variables* define algumas variáveis externas do Flash e serve para ser usada junto aos comandos REGLOAD, REGSAVE e CONFIGURE do SWF Studio. Esses comandos são para carregar e salvar informações no registro, além de uma opção para configurar manualmente o valor de algumas variáveis.



A opção layout serve para encapsular filmes, sons, arquivos do Flash, entre outras coisas, dentro do executável a fim de proteger o projeto de curiosos, já que não será possível para o usuário ver quais arquivos externos fazem parte dele. Um exemplo é o do conhecido comando *LoadMovie* do Flash (não é aconselhável usar o LoadMovie do SWF Studio, pois o mesmo apresenta resultados bem ruins), que só funciona se o arquivo a ser carregado for colocado dentro do layout. Mesmo dentro do layout um arquivo pode ser marcado como External, deixando ele fora do executável e, por conseqüência, mais leve.

Depois de tudo isso configurado, basta clicar em *Publish* que seu executável será publicado. Para guardar as configurações, basta clicar em *Save*.

Essas configurações foram apenas para publicação, mas com o SWF Studio muitas novas funções podem ser adicionadas ao seu SWF. Essas funções aparecem como parâmetros do já conhecido, *FSCommand*, do Flash. Por exemplo, um botão com o comando minimizar teria a seguinte sintaxe:

```
on (release) {
    fscommand("MINIMIZE");
}
```

A lista completa dos comandos pode ser encontrada no endereço *www.northcode.com/studio/help/commands/index.html*. Vale lembrar que dos parâmetros nativos do FSCommand, do Flash, apenas o *Quit* funciona num arquivo publicado pelo SWF Studio. Todos os outros comandos têm um substituto, como por exemplo, o *Exec*, que deve ser substituído pelo comando *Run*, que aliás elimina a limitação da pasta FSCommand imposta pelo Flash MX. Veja outro exemplo:

```
on (release) {
    fscommand("RUN",
"%ORG%\\caminho\\arquivo.exe");
}
```

Note que, para definir o caminho do executável a ser chamado, colocamos o parâmetro *%ORG%*, que serve para definir caminhos relativos ao executável principal. É também obrigatório o uso de duas barras invertidas para que o SWF Studio possa interpretar o comando.

Mas nem só de maravilhas consiste o SWF Studio. A taxa de frames num executável gerado por ele cai muito, ficando com no máximo 24 frames por segundo. A opção *draggable* torna inviável o uso dos comandos *tellTarget* ou *Whit*, já que os mesmo só funcionam após algum movimento do mouse. O Software tem alguns bugs e nem todos os comandos testados funcionam a contento, mas o destaque negativo fica mesmo por conta do help que não é muito didático e geralmente não ajuda muito, forçando o aprendizado por tentativa e erro. Para compensar existe uma página específica com exemplos funcionais: *www.northcode.com/studio/examples/index.html*, onde pode-se baixar tanto o arquivo de configurações do SWF Studio quanto o arquivo editável do Flash para estudo.

Uma versão Trial do SWF Studio pode ser baixado do endereço *www.northcode.com/cgi-bin/dload?file=/studio/files/setup.exe*. O registro do software custa U$ 139 e pode ser feito on-line pelo site do desenvolvedor.

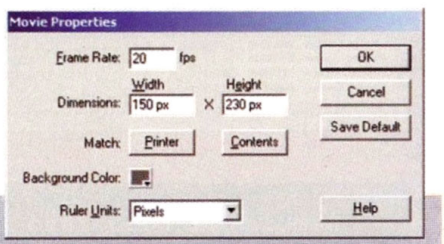
Criando Menus

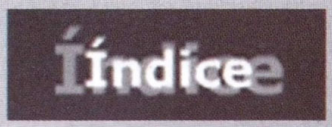
por Helber Bimbo
helber@digerati.com.br

Hoje em dia, com as altas conexões à Internet, as pessoas exigem muito de um web site. Não é qualquer site em HTML que irá conquistar um público, por mais que ele seja atraente e de fácil navegação. As pessoas querem cada vez mais, mais recursos multimídia na Web.
Bom, já que eles querem isso, por que não fazer?
Então vamos lá, siga passo a passo este tutorial e deixe seu web site muito mais interativo!

Tutorial passo-a-passo que ensina como deixar a navegação de seu site mais interativa

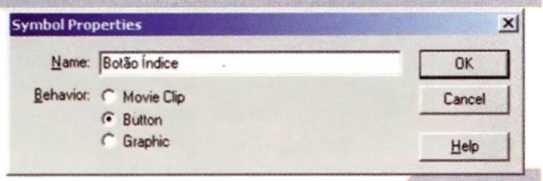
Em primeiro lugar, crie um arquivo no Flash com 20 fps (frames por segundo) e 150 x 230 pixels da largura. Este é um tamanho suficiente para colocar umas sete seções diferentes em seu site. Escolha também uma cor de fundo que combine com o resto do site. Para acessar a tela de modificação, clique em Modify > Movie ou a tecla de atalho Ctrl+M.

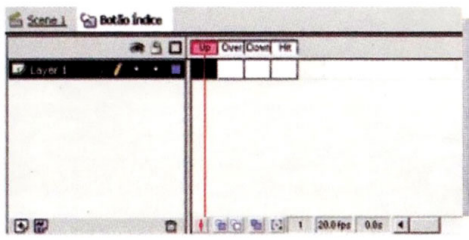




A estrutura do botão será a seguinte: quando passado o mouse por cima do texto sairá de dentro dele algumas sombras. Efeito Zoom Fade Out. Como na figura ao lado.

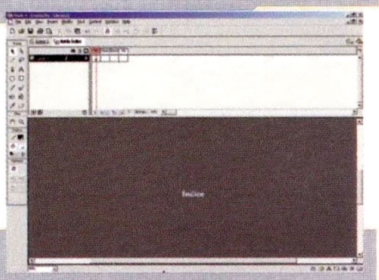
Insira um botão em branco (Insert > New Symbol). Aparecerá a tela a seguir. Dê um nome para seu botão, assim, quando precisar alterar algo nele, ficará mais fácil de achá-lo.

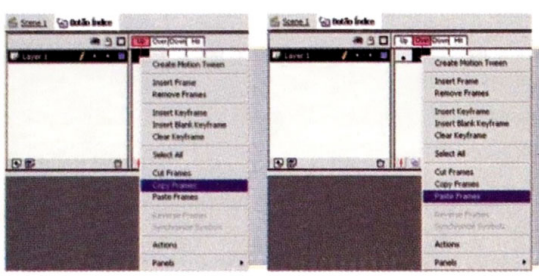




Assim que clicar em Ok aparecerá uma nova tela com os seguintes frames:
Up: é o que aparecerá quando o botão estiver parado
Over: a ação que acontecerá quando passar o mouse por cima
Down: a ação de quando for dado o clique no botão
Hit: esta área não aparece, mas é muito útil para determinar a área de clique

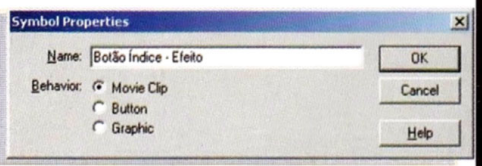
Agora, criaremos o primeiro botão. No primeiro frame (Up), clique na ferramenta de texto e escreva o nome da seção que ele irá chamar (estou utilizando o nome Índice). Este frame não precisará ter nenhum efeito, pois será estático.

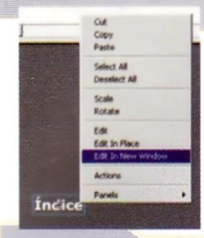




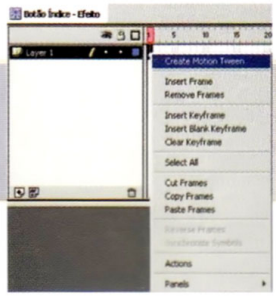
Agora, clique com o botão direito no frame Up e, depois, clique em Copy frames. Em seguida, clique no frame Over com o botão direito e em Paste frames. Isto deverá ser feito, para que os textos fiquem exatamente no mesmo lugar.

Agora, com a ferramenta de seleção de apenas um clique sobre o texto, vá em Insert > Convert to symbol ou aperte a tecla de atalho F8. Selecione a opção Movie clip, de um nome do tipo Botão Índice - Animação e clique em Ok.

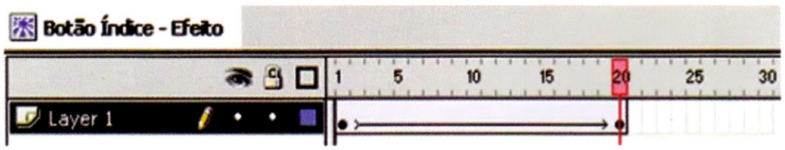




Para começar a editar a animação, clique com o botão direito sobre o texto e clique em Edit in new Window.

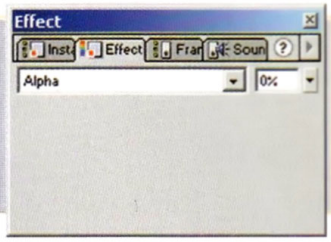


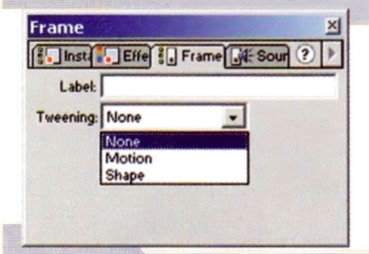
Para dar este efeito de Zoom basta criar um Motion Tween. Para fazer isso, clique no primeiro frame na janela que abriu e selecione Create Motion Tween.



Após ter aplicado a função Motion Tween, clique no frame número 20 (lembrando que 20 frames equivale a 1 segundo) e aperte F6. Ele irá automaticamente criar uma ação de movimento.

Agora, selecione o texto no frame 20, clique com o botão direito e vá à função Scale. Aumente na diagonal com a tecla Shift apertada, assim manterá o posicionamento e a proporção na tela. Depois de ter aumentado vá à paleta Effect e, depois, em Alpha, coloque 0% onde está 100%. O Alpha é a função de dar transparência a algum objeto dentro do Flash.

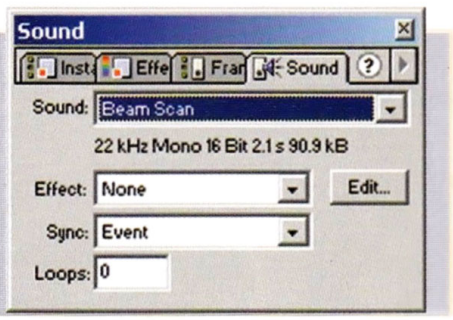


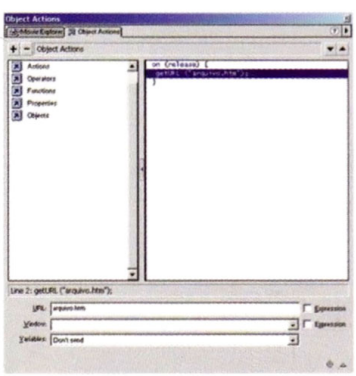


Crie um layer novo e cole o primeiro frame do layer anterior, vá à paleta Frame e, em Tweening, coloque None. Isso fará com que o texto continue aparecendo e, com o efeito alpha que fizemos no layer anterior, ele dará a impressão de uma sombra saindo de dentro.

Voltando à tela que edita cada fase do botão, na função Down, cole o mesmo conteúdo da função Over, assim não haverá uma pausa na animação. Na função Hit crie um retângulo de acordo com o tamanho do texto.

Para inserir um som, é necessário primeiro importar o som que deseja. Para isso, pressione Ctrl+R, ache o arquivo que deseja e clique em Open. Após ter importado, vá ao frame que desejado, exiba a paleta Sound e selecione o som que deseja. É possível configurar quantas vezes ele se repetirá e algum efeito, Fade Out, por exemplo.





Volte à tela principal da animação, pois agora iremos colocar links no botão. Em primeiro lugar, devemos inserir o botão em algum lugar do movie. Exiba novamente a biblioteca de seu arquivo em Flash, clique no botão que deseja, deixe clicado e arraste até a área do movie.

Para adicionar a URL, basta clicar com o botão direito no botão e depois em Actions. Abra a pasta Basic Actions e clique duas vezes sobre Get URL.
Em URL coloque o arquivo que deverá abrir quando for clicado. Em Window é o nome do frame (caso utilize frames), deixe em branco se não usar frames.

Pronto, seu botão está criado, agora siga os mesmos passos para criar as outras seções de seu web site.

Flash Security

Ocorrências de segurança no Macromedia Flash

por Bruno Cesar
bruno@digerati.com.br

A implementação de sistemas de segurança, hoje, em servidores na Web é utilizado no mundo todo para a proteção e privacidade de dados que trafegam na rede 24 horas por dia. Hoje, o termo HACKER é moda, dizem que o undergrand é pop, qualquer usuário leigo pode adquirir ferramentas para explorar diferentes ocorrências de segurança e com uma grande eficiência, utilizando um simples sistema de busca ou em sites especializados no assunto. Como não seria por menos, o popular Flash já é alvo de ataques que podem comprometer o sistema. Para quem não sabe o Flash permite aos artistas digitais e aos webdesigners criar pequenos movies, filmes e cartoons que podem ser descarregados e visualizados na Internet por meio de um navegador, (Internet Explorer, Netscape, Opera,...). Os hackers utilizam este meio para atacar o sistema da vítima.

Segundo a própria Macromedia, cerca de 96% de todos os computadores pessoais que têm acesso à Internet, têm uma versão de Flash instalada em seu sistema, facilitando assim um ataque em massa. A principal preocupação para usuários do Flash é a questão da possibilidade de usuários rodarem arquivos maliciosos em seus sistemas, tais como vírus, exploits, trojans, etc. Já estão circulando na Internet vírus criados em Flash, que podem se espalhar por e-mail.

Questões de ocorrências de segurança no Flash

Primeiramente, iremos declarar as questões de segurança geradas pelo Flash. Em dois termos definiremos o que pode causar uma ocorrência de segurança, (um bug) vindo assim a prejudicar sistemas.

1- Bug de visualização

Praticamente o mesmo descrito na introdução deste artigo. Um usuário malicioso pode criar variáveis no Flash com o ActiveX, por exemplo, para executar scripts maliciosos no sistema da vítima, que irá visualizar o arquivo infectado - como disse acima, hoje já existem esses arquivos, porém já existe uma vacina para o mesmo.

2 - Roubo de senhas e quebra de arquivos

Um arquivo SWF poderá ser visualizado pelo hacker, afinal este arquivo é aberto e, se visualizado por pessoas maliciosas, pode gerar uma quebra de senhas se o arquivo for um formulário de login ou algo do tipo.

Como se livrar destas ocorrências

Para resolver esses tipos de problemas, a Macromedia oferece alguns recursos, utilizando uma das tecnologias mais utilizadas na Internet para proteção de dados, a criptografia. Com a implementação do Sandbox é possível criar rotinas de criptografia baseadas em algoritmos SSL e MD5, um dos mais seguros.

Sobre Sandbox

Sandbox é uma implementação limitada do player do Flash. Ele permite que todas as informações executadas dentro do box sejam comunicadas apenas ao domínio de onde vem o filme. Simplificando a utilidade da Sandbox, ele entraria como um firewall exclusivo para aplicações em Flash, com suporte a diversas rotinas:

- Permite ações interativas ao Flash
- Suporte a todas as rotinas contínuas no Flash
- Lista de uma forma limitada todos os dados e configurações de um computador, no qual se está sendo executado a mídia no Flash

Além disso, o Flash permite o armazenamento local e limitado de arquivos provenientes da Web, como opção default, através das regras de uso configuráveis de *SharedObjects*. Estas regras funcionam do mesmo modo dos Cookies.

Criptografia

A encriptação ou cifragem consiste na aplicação de um algoritmo aos dados de forma que eles se tornem ilegíveis. Para recuperar os dados originais, será

necessário conhecer o algoritmo de desencriptação ou decifragem.

As aplicações básicas da criptografia são a confidencialidade (garantir que apenas quem está autorizado pode ler os dados) e a autenticação/integridade (garantir que os dados tenham a origem correta e que não foram alterados entre origem e destino). Existem ainda outras aplicações, como por exemplo, a assinatura digital.

Na prática, juntamente com os algoritmos utilizam-se chaves. Mesmo que os algoritmos sejam conhecidos, é necessária a chave correta.

O Flash utiliza dois métodos de criptografia para a sua segurança. Os dois têm praticamente as mesmas finalidades: impedir que dados sejam visualizados sem autorização. No caso, a criptografia SSL é utilizada para proteção de dados no transporte dos dados até o usuário, sendo impossível a visualização por parte de outro usuário. Seria a mesma tecnologia utilizada em arquivos HTML de bancos on-line, interagindo o servidor e usuário (cliente). Fazendo com que os dados sejam transmitidos com total segurança.

Outro método muito utilizado na criptografia para proteção de dados é proteger o arquivo SWF, criptografando-os.

Atualizando o Flash Player

É claro, manter seu sistema atualizado sempre foi e sempre será o método mais fácil de manter seu sistema longe dos bugs. Um programa mais recente tende a ser mais estável, não só pegando novas versões, mas também possíveis patchs publicados pelos desenvolveroderes do software. Para pegar a versão mais recente do Flash acesse:

http://www.macromedia.com/go/getflashplayer/

Exemplo de um ataque em Flash

Abaixo, segue um exemplo real de uma ocorrência de segurança no Flash, originalmente publicado na SecurityFocus.

Descrição

O aplicativo Macromedia Flash Player é o líder quando se refere a conteúdo e aplicações de Internet dentre as mais variadas plataformas e aparelhos.

De acordo com a Macromedia, mais de 96% dos usuários da Web são capazes de ver a tecnologia Macromedia Flash.O Flash Player está disponível para os maiores browsers (navegadores) nas plataformas Windows, Mac OS e Linux, assim como em aparelhos como Pocket PC e Nokia Communicator. Existe um bug no Macromedia Flash Player que permite leitura e envio de arquivos locais:

Este pode ser explorado de três maneiras:

1. forçar um redirecionamento HTTP para um arquivo local
2. inserir a linha <base href=C:\> no documento e depois usar uma URL falsa
3. embutir um objeto Flash em um arquivo da Web (arquivo .mht), salvá-lo no disco rígido e usar uma URL falsa

---

Sistemas afetados

A vulnerabilidade foi confirmada na versão Macromedia Flash Player 6 no Internet Explorer 6. Mas provavelmente pelo menos outra versão foi igualmente afetada. (naturalmente, o método pelo arquivo .mht é o único do IE.)

Exemplos:

1. O esquema do redirecionamento
http://kuperus.xs4all.nl/flash.htm
2. O esquema da linha de comando
http://www.xs4all.nl/~jkuperus/flash.htm
3. O esquema de embutir o arquivo .mht
http://www.xs4all.nl/~jkuperus/flash.mht

Eles lêem e mostram o conteúdo do arquivo c:\jelmer.txt

O exploit usa o objeto Macromedia Flash xml, primeiramente introduzido com o Macromedia Flash Player 5, para ler os arquivos locais. Deve haver outras maneiras de obter o mesmo efeito.

Referências

http://www.netmag.co.uk/ie5/save-page.htm
http://www.wdvl.com/Authoring/HTML/Head/base.html
http://www.w3.org/Protocols/rfc2616/rfc2616-sec10.html#sec10.3
http://www.macromedia.com/support/flash/action_scripts/objects/xml_object.html
http://www.macromedia.com/software/player_census/flashplayer/version_penetration.html

Links

http://www.macromedia.com/desdev/security/

http://www.macromedia.com/desdev/mx/flash/whitepapers/security.pdf

http://www.eeye.com/html/Research/Advisories/AD20020502.html

http://www.infoworld.com/articles/hn/xml/02/05/03/020503hnmacflaw.xml

Tutorial do jogo "Guerra nas Estrelas" em Flash MX

Este Tutorial ensinará você a desenvolver um jogo baseado no filme *Guerra nas Estrelas* utilizando o Flash MX. Você aprenderá a criar os principais elementos de um jogo de tiro com naves e placar.

O objetivo deste jogo é acertar as naves inimigas gerando uma pontuação. O jogo está limitado a um número de 100 vidas. Caso a nave inimiga atinja o jogador, serão subtraídas duas vidas dele. O jogo só terminará quando se esgotarem todas as vidas do jogador.

Este jogo não possui níveis de dificuldade, mas você poderá implementar facilmente estipulando números crescentes de naves que o jogador deverá acertar para cada nível do jogo.

Os menores detalhes sempre enriquecem um jogo, seja em movimentos ou gráficos, você poderá utilizar o software Swift 3D ou outra ferramenta 3D para incrementar os gráficos do seu jogo. A vantagem do Swift 3D é que ele exporta objetos em 3D diretos em arquivos .swf (ver figura 1).

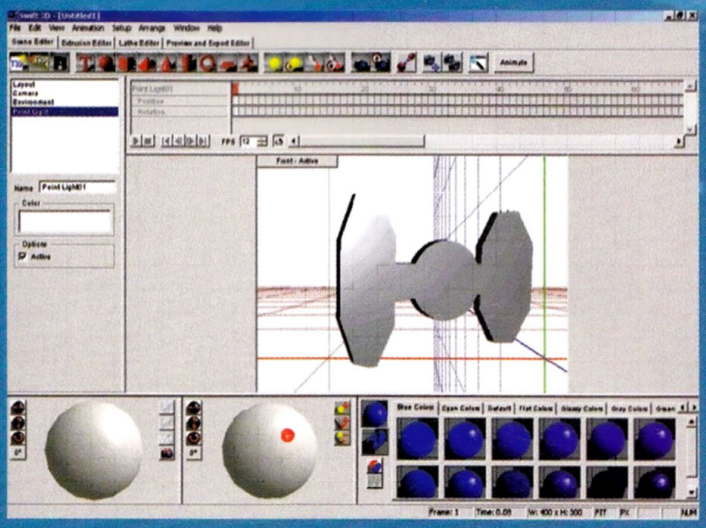


fig. 1

Antes de começar o jogo crie uma cena com o "pré-loading", caso seu jogo fique em uma página Web.

A cena "loading" deste jogo terá um movie clip de animação (ver figura 2) e as ações no primero frame:

```
carregado = getBytesLoaded();
total = getBytesTotal();
if (carregado == total) {
    gotoAndPlay("Scene 1", 1);
}
```

Que executará a cena principal do jogo (Scene 1) quando estiver carregado totalmente.

No terceiro frame a ação:

```
gotoAndPlay(1);
```

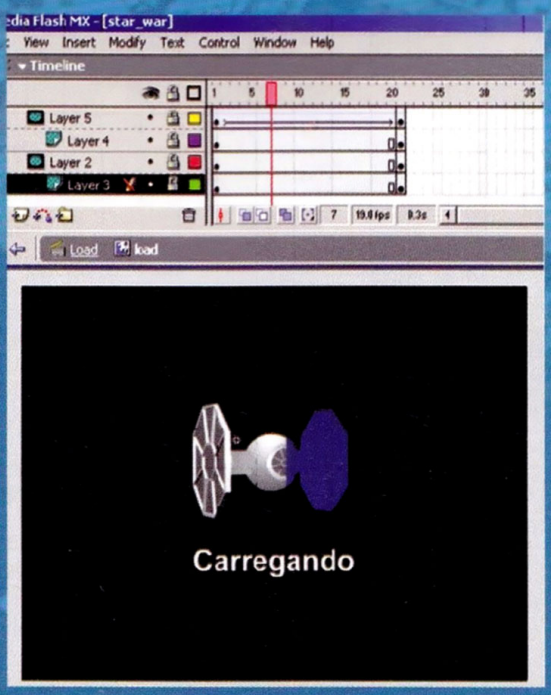
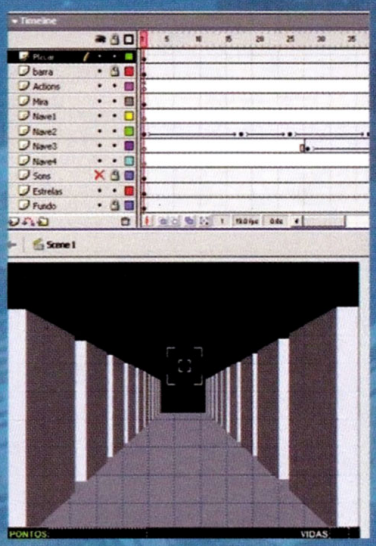


fig. 2

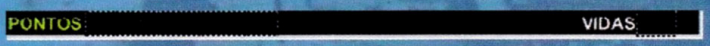
As propriedades do filme são: tamanho de 550 x 420 pixels, fundo preto e frame rate de 19 fps.

A cena principal do jogo terá as seguintes camadas (ver figura 3):

Placar
Barra
Actions
Mira
Nave1
Nave2
Nave3
Nave4
Sons
Estrelas
Fundo



1- Placar



Esta camada terá duas Dynamic Text com as variáveis "pontos" e "vidas" em cima do gráfico da camada Barra. Estas variáveis mostrarão a pontuação e a quantidade de vidas do jogador ao decorrer do jogo.

2- Actions

Esta camada terá as ações no primeiro frame:

```
vidas = "100";
pontos = "000";
Mouse.hide();
```

Que iniciará as variáveis "vidas" e "pontos" e esconderá o cursor do mouse.

No 184º frame terá a ação: *gotoAndPlay(2);* para dar um "looping" no jogo.

E no 495º frame terá a ação: *stop();* que pára na tela de "fim do jogo".

3- Mira

Esta camada terá o movie clip *"mira"* com dois gráficos da mira da arma do jogador. A área de edição do movie clip "mira" terá dois movie clips com as seguintes ações:

"Symbol 31"

```
onClipEvent (enterFrame) {
  _x = _x+_xmouse/1;
  _y = _y+_ymouse/1;
}
```

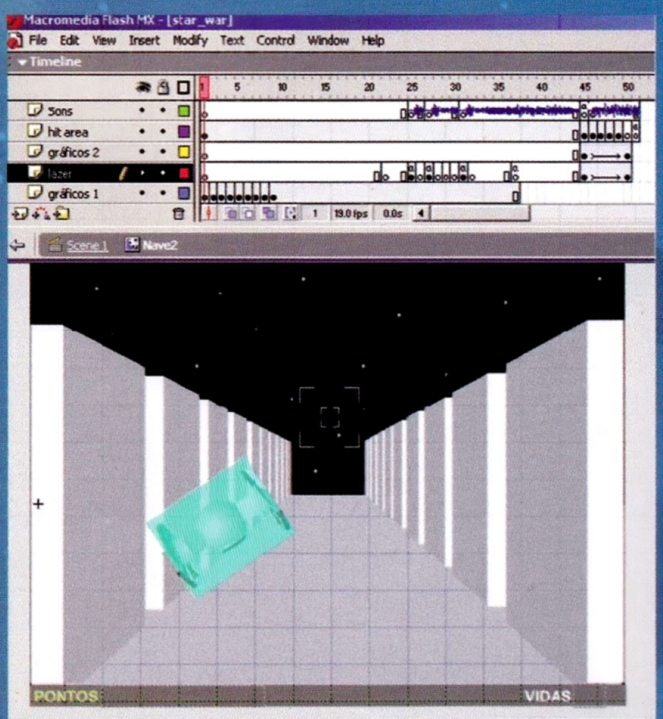
"Symbol 32"

```
onClipEvent (enterFrame) {
  _x = _x+_xmouse/2;
  _y = _y+_ymouse/2;
}
```

Observe que esta mira não é feita com um simples comando *"startdrag"*. Ela utiliza os comandos *"_xmouse"* e *"_ymouse"* para unir os dois movie clips em coodernadas diferentes ao cursor do mouse.

4- Nave

Neste jogo foram utilizados quatro naves e um objeto "energia" que carregará 50 vidas para o jogador. Veja a seguir as camadas na área de edição de uma das naves utilizadas no jogo:



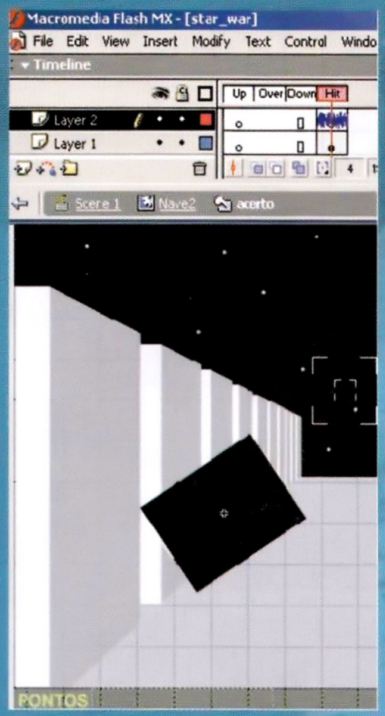
4.1- Sons

Esta camada terá sons de tiro nos frames 25, 27, 31 e 45. O 45º frame terá o rótulo "morto" e a ação:

_root.pontos = pontos=_root.pontos+100;

Que somará o valor 100 na variável "pontos" para o jogador, caso ele atinja a nave inimiga.

4.2- Hit Área

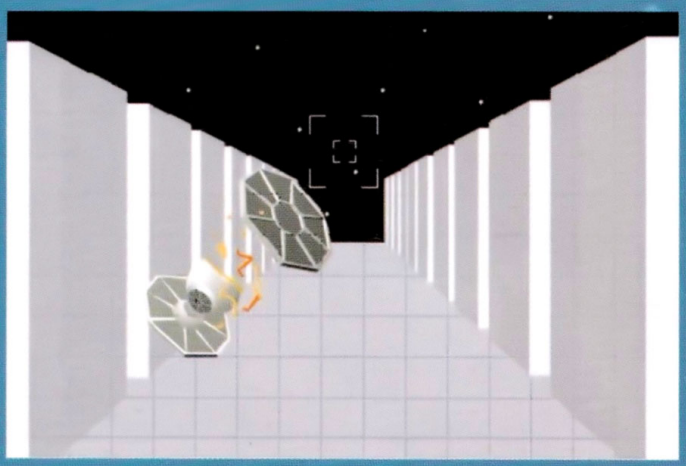


Esta camada terá um botão invisível, ou seja, com preenchimento somente na área *"hit"* na edição do botão. Este botão chamará *"acerto"* e terá a ação;

```
on (release) {
    gotoAndPlay("morto");
}
```

Que executará os frames com os gráficos da nave sendo destruídos.

Os frames 45º ao 49º terão os gráficos da nave sendo partidos ao meio e o 51º frame terá a ação *stop();*



4.3- Gráficos2

Esta camada terá apenas um motion em um gráfico nos frames 45º á 50º que arremessará a parte direita da nave para o espaço.

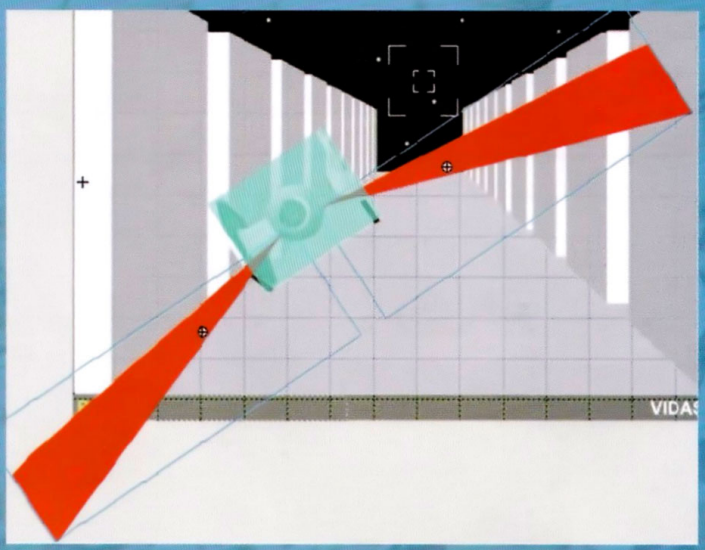
4.4- Lazer

Esta camada terá os gráficos do lazer nos frames 25º, 27º e 31º junto com as ações:

```
_root.vidas = vidas=_root.vidas-2;
if (_root.vidas == 0) {
    _parent.gotoAndPlay(490);
}
```

Que subtrairá duas vidas do jogador e verificará se as vidas do jogador se esgotaram, executando o fim do jogo.

O 37º frame terá a ação *stop();* e do 45º ao 50º frame a parte esquerda da nave desaparecendo com o efeito alpha em 0%.



4.4- Gráficos1

Esta camada terá os gráficos quadro a quadro da nave se movimentando.

Duplique, altere os movimentos e distribua as naves nas camadas adicionando motions na timeline para criar as outras naves inimigas no jogo.

O movie clip *"energia"* aparecerá nos frames 131º ao 174º do jogo.

Na sua área de edição terá um botão com a ação:

```
on (release) {
    gotoAndPlay(3);
}
```

No primeiro frame terá a ação stop(); e no terceiro frame a ação:

_root.vidas = vidas=_root.vidas-0+50;

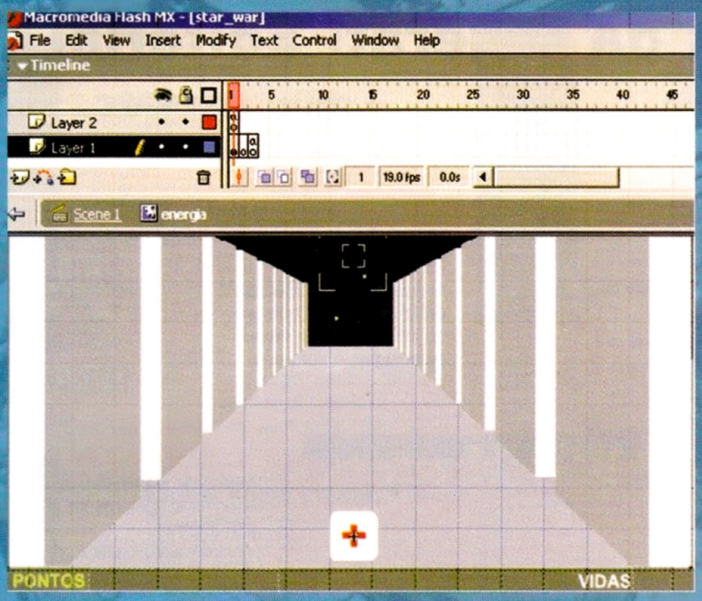
stop();

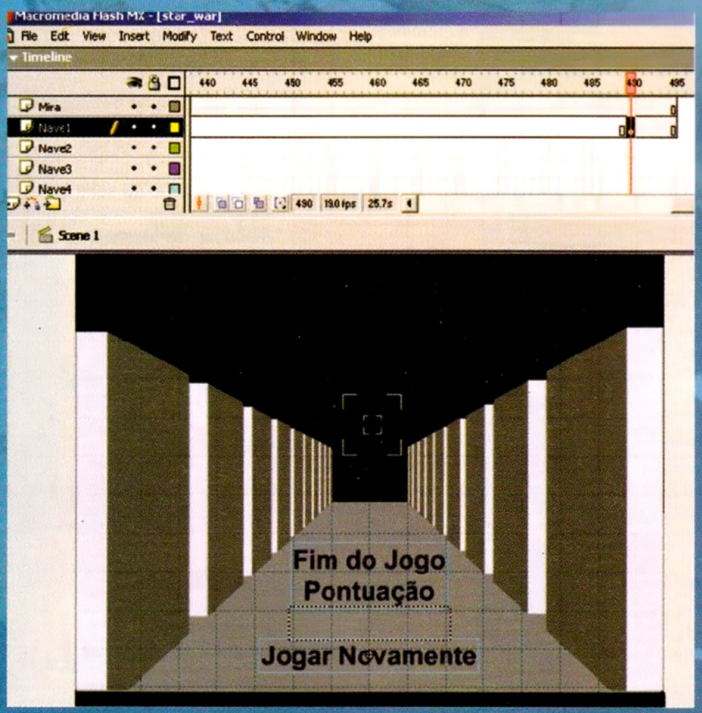
Que adicionará o valor 50 na variável *"vidas"* do jogador.

Nos frames 490º ao 495º terá a mensagem *"fim do jogo"*, a Dynamic Text com a variável *"pontos"* e o botão jogar novamente com a ação: *on (release) {*

gotoAndPlay(1);

} para reiniciar o jogo.





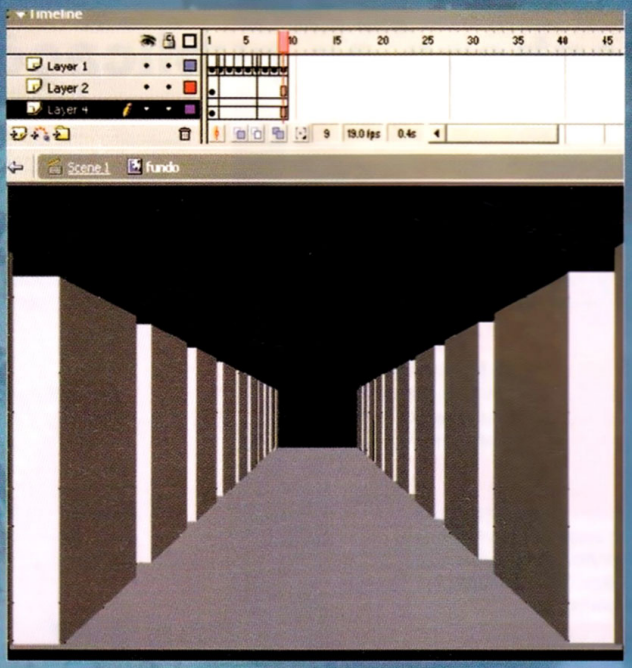
5- Sons

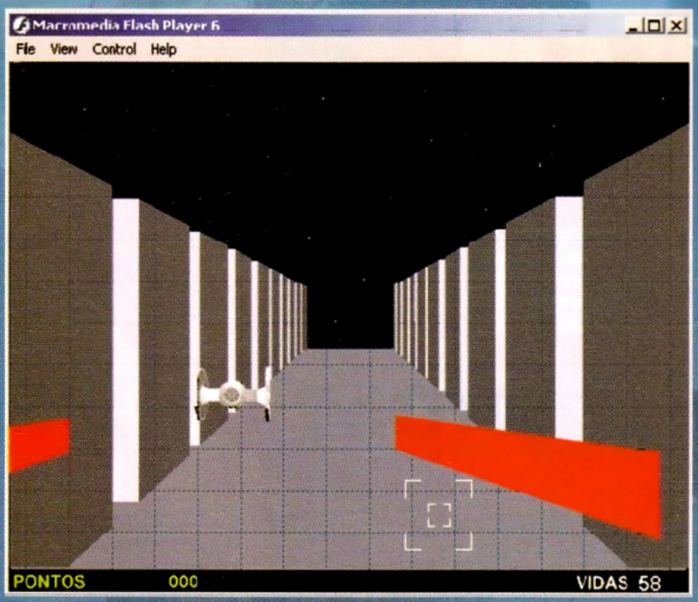
Esta camada terá apenas um botão invisível sobre toda a área do jogo com um som de tiro na ação *"hit"* da edição do botão para simular os tiros dados pelo jogador.

6- Fundo

Esta e a camada estrela terão apenas os gráficos de *"background"* do jogo. Neste caso as paredes laterais se movimentam quadro a quadro dando a impressão de um corredor.

Este jogo já está finalizado. Divirta-se!!!





Erasmo Nobre Junior é atualmente Analista de Conteúdo da AOL Brasil Ltda. e autor do livro *Jogos em Flash MX* pela editora Érica, e em breve do livro *Flash Communication Server MX*. Pode ser contatado pelo e-mail *stereolab@ig.com.br*.

Informática, Tecnologia e Conhecimento.

DIGERATI

Conheça as publicações da Digerati Editorial

AVANÇADO INTERMEDIÁRIO INICIANTE

GeeK

A GeeK é uma alternativa para os interessados em nos avanços tecnológicos e seus efeitos.

PC Linux

A PC Linux busca desvendar os aspectos técnicos deste sistema alternativo.

H4CK3R

A revista Hacker é porta-voz e formadora da elite hacker em sua busca por conhecimento.

DVD ROM

Tecnologia e entretenimento

A revista DVD-ROM é a primeira a oferecer este tipo de mídia, com 9GB de informação.

PC Brasil

O guia completo, ideal para profissionais que querem se informar sobre novas tecnologias e softwares

the WebMasters

Publicação ideal para quem se envolve diretamente com Internet, principalmente profissionais.

Portáteis

A revolução digital chegou com dispositivos móveis. Para usuários que fazem parte desta revolução

DIGITAL audio·video

A digitalização de sons e imagens revolucionando a produção de filmes e músicas.

e-Learning

A educação à distância por meio de computadores, redes digitais e tecnologia de ponta.

interligada

Com as últimas novidades sobre tecnologia e informática para a mulher do século XXI.

TOP GAMES EVOLUTION

Uma revista feita por jogadores para jogadores - nada resume melhor o espírito da TopGames.

Meu Computador

No trabalho e em casa. Revista para usuários iniciantes e intermediários com várias dicas.

Click

Para os que querem usar o computador para facilitar tarefas e proporcionar diversão.

Selecione as revistas que você deseja receber em casa

Frete grátis para todo Brasil! Aproveite.

Para uma relação completa de nossas revistas acesse www.digerati.com.br

Comprar ☐ **Geek 1**
CD-ROM com mais de 50 programas
Edição de colecionador
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek 7**
Hackers! Uma coleção de softwares no CD + Corel Linux, e-books, MP3...
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek 9**
A arte de gravar CDs: manual e seleção de softwares no CD + 130 cursos completos
R$ 9,90

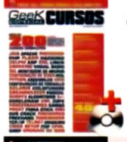
Comprar ☐ **Geek 10**
Desmonte seus softwares, Peer to Peer, Hardware, Modelagem 3D e voz
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek 11**
Tudo sobre DVDs, Destravamento, Cracks + Linguagem C e Cavalos de Tróia
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek 19**
Edição histórica: C e C++, criação de games, Slackware. No CD: 300 softwares
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek 20**
Monte seu próprio sistema operacional, crie robôs virtuais, aprenda a haquear o Dreamcast
R$ 9,90

Comprar ☐ **Geek Especial 4**
Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek Especial 9**
Mais de 200 cursos: hacking, testes de certificação profissionais e programação pesada
R$ 9,90

Comprar ☐ **The WebMasters 1**
Flash, Dreamweaver e programas para construção de sites + Cursos e dicas de e-Business
R$ 9,90

Comprar ☐ **The WebMasters 7**
R$ 430 em softwares. Webdesign, programção, scripts prontos para usar e muito mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **The WebMasters 8**
101 Cursos para especializar-se em Internet: Flash, ASP, PHP, Dreamweaver, Cold Fusion...
R$ 9,90

Comprar ☐ **Click 1**
Office Click: super pacote de programas para escritório compatíveis com MS Office
R$ 9,90

Comprar ☐ **Click 7**
Programas especiais para gravação de CDs, Softwares administrativos
R$ 9,90

Comprar ☐ **Portáteis 1**
Internet, wireless, hackers de portáteis. No CD, mais de 300 softwares, incluindo suítes
R$ 9,90

Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 1**
Programas e dicas para usar seu micro para processar som e vídeo
R$ 9,90

Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 2**
Tudo sobre autoria de DVDs, criação de loops, softwares para MP3 e muito mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 3**
Grave filmes para DVD player, faça músicas pela Web, crie animações no PC e muito mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **Top Games Surpresa 3**
500 jogos para Windows! Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos
R$ 9,90

Comprar ☐ **Top Games Surpresa 4**
Emuladores: jogos de videogames e arcades para você jogar no computador.
R$ 9,90

Comprar ☐ **TopGames Evolution 16**
Games Clássicos! Donkey Kong, Bomberman e outros + especial Resident Evil e 51 games.
R$ 9,90

Comprar ☐ **E-Learning 1**
Cursos de softwares, para vestibulandos, negócios na Internet e muito mais.
R$ 9,90

Comprar ☐ **E-Learning 2**
101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos
R$ 9,90

Comprar ☐ **E-Learning 3**
202 Cursos Completos + especial idiomas com tradutor inglês, francês, espanhol, alemão, italiano
R$ 9,90

Comprar ☐ **PC Brasil 4**
Aprenda a se proteger de hackers, transforme seu PC em um estúdio digital e muito mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **PC Brasil 5**
Espionagem virtual, curso interativo de Flash MX, Windows XP, patches para Office e mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **PC Brasil Especial 1**
200 cursos completos para você: design, hardware, programação, redes e muito mais
R$ 9,90

Comprar ☐ **Meu Computador 1**
60 programas completos + 4000 Cliparts. Software para conversar pela Web e Pacote Office
R$ 9,90

Comprar ☐ **Meu Computador 3**
Tudo para gravar CDs de música, vídeos e dados - para assistir no DVD e ouvir no CD Player
R$ 9,90

Comprar ☐ **Meu Computador 4**
Gravador Digital de conversas telefônicas + Software para imprimir sem impressora
R$ 9,90

Comprar ☐ **The WebMasters Especial 1**
Tudo sobre Flash. Curso em vídeo, Action Script, criação de jogos e animações prontas
R$ 9,90

Comprar ☐ **Como Funciona 1**
Aprenda tudo sobre informática! Dissecamos cada peça e explicamos para você
R$ 4,90

Comprar ☐ **DVD-ROM 1**
9 Gigas de programas! Flash, Fireworks, Dreamweaver, Linux e muito mais
R$ 19,90

Comprar ☐ **H4CK3R 1**
Hackerismo, subcultura, software livre, segurança e programação avançada.
R$ 9,90

Comprar ☐ **H4CK3R 2**
Aprenda a proteger seu Linux e saiba tudo sobre Hacktivismo, IPs, Fake Mail e Worm Lions
R$ 9,90

Comprar ☐ **H4CK3R 3**
Tudo sobre sniffers, Unicode Bug, scanners de falhas e invasão sem vestígios
R$ 9,90

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____ - _____

E-mail ou Telefone: _____

www.digerati.com.br

Mande Cheque Nominal ou **Vale Postal** para:
Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
Cerqueira César - São Paulo - CEP 01414-001
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional
Para maiores informações: **0xx11 - 3217-2600** ou **atendimento@digerati.com.br**
Para comprar pela internet: **www.digerati.com.br**

GUIA DO CD

por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br

Damos a faca e o queijo, o resto é com você

Com esta edição especial da Geek você não terá mais desculpa para dizer que não entende de Flash.

No CD selecionamos milhares de resources para você usar em suas animações e menus. São mais de 15.000 imagens, centenas de loops e efeitos sonoros e mais de 600 arquivos .FLA com aplicações prontas com o código-fonte para alterar e aprender, sem falar nos tutoriais que ensinam os iniciantes e aprimoram as técnicas dos profissionais. Para completar, uma coleção com os melhores jogos e as animações mais engraçadas da Internet.

Rodando o CD

O sistema mínimo necessário recomendado pelo fabricante para instalar e rodar o Flash MX é o seguinte:

Um processador Pentium de 200MHz, 85MB livres no HD e 128MB de memória RAM. É claro que quanto melhor for a configuração da sua máquina, melhor o Flash irá se comportar. A interface do CD é melhor visualizada em uma resolução de 1.024x768 e é recomendado que você salve e feche todos as janelas e arquivos antes de instalar qualquer programa.

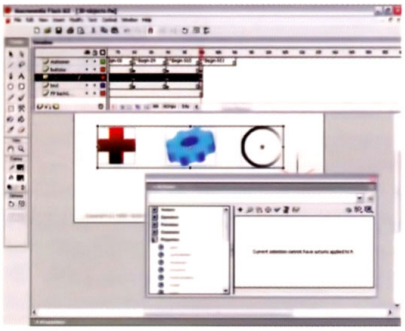
Suporte Técnico

Caso você não consiga instalar ou usar algum dos softwares presentes no CD desta edição, ou mesmo se tiver alguma dúvida quanto a eles, basta entrar em contato com o nosso suporte técnico. O serviço é gratuito e atende em horário comercial de segunda a sexta. Para entrar em contato, mande suas dúvidas ou sugestões para o e-mail *atendimento@digerati.com.br* ou ligando para (11) 3217-2626.

DESTAQUES

Categoria: Aplicativos

Imagine, Desenhe e Crie (ou então roube tudo!)



Nesta categoria você encontrará uma superseleção com as melhores ferramentas para criar animações e menus feitos com a tecnologia da Shockwave Flash. Não nos limitamos a colocar apenas o Flash MX nas duas versões (em inglês e português) e selecionamos o SWiSH que serve como um genérico que tem as mesmas funções do famoso programa da Macromedia, só que com menos complicação.

Mas se você quiser trilhar um caminho mais fácil e "buscar inspiração" no trabalho de outras pessoas, sinta-se à vontade para usar programas que descompilem as animações de terceiros. Estes softwares lhe dão de bandeja todas as figuras e códigos usados pelo programador para montar a animação e também podem salvar filmes da Internet que estão protegidos.

Categoria: Resources

Toneladas de arquivos em seu serviço

Poupamos você de horas e horas de navegação em páginas lotadas de thumbnails que demoram a carregar, cliques e mais cliques para conseguir baixar um loop perfeito para a sua animação e dos chatíssimos cadastros que os sites exigem para que você faça o download de um mísero arquivo .FLA. Na seção *Resources* você irá encontrar três subcategorias onde não economizamos espaço para encher o CD com imagens, efeitos sonoros e arquivos FLA com animações e menus prontos para seu site. Confira!

Cliparts

Se você tem boas idéias e sabe usar o Flash, mas não sabe desenhar muito bem, "seus problemas acabaram"! Selecionamos mais de 15.000 imagens e cliparts para que suas animações tenham mais qualidade e você não perca tempo desenhando cada objeto de cada cena. Na categoria *Cliparts* do CD dividimos as imagens por subcategorias de acordo com o assunto. Elas variam de objetos em 3D até caricaturas e insetos. Seja lá qual for o conteúdo da sua animação, aqui você encontrará muitas imagens para ilustrá-la.

Som

Não importa se a animação foi bem feita ou não, o som de fundo é muito importante e faz toda a diferença.

Por isso fizemos uma seleção com os melhores loops e efeitos sonoros prontos para usar, nada de ter de cortar e recortar arquivos de som. Os arquivos estão em WAV e MP3, no caso de você usar uma versão do Flash anterior ao número 5. Para quem quer ir mais longe e criar seus próprios fundos musicais também separamos os sons dos instrumentos, como batidas, guitarras e solos de baixo. Tudo para dar força à sua criatividade e ao seu talento.

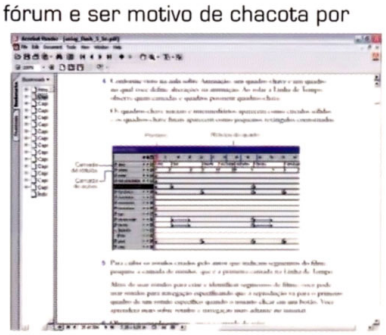
.FLA

Não é muito recomendado usar ditos populares em textos explicativos ou jornalísticos, mas nessa categoria tem um que serve tão perfeitamente que seria um desperdício não usá-lo. Lá vai: "*Nada se cria, tudo se copia*".

O provérbio é um convite para dar uma olhada em um dos arquivos FLA do CD e copiar todo o código usado na animação que você abriu para usar em uma animação "toda" sua. É assim que todo mundo aprende, e estamos dando uma forcinha para que o seu aprendizado não seja tão demorado quanto seria se você tivesse de aprender a lidar com todos os objetos do Flash antes de criar algo funcional. Por isso aproveite bem o esforço dos outros em seu benefício - *"feio é roubar e não conseguir carregar"*.

Categoria: Tutoriais

Aprenda melhor estudando sozinho

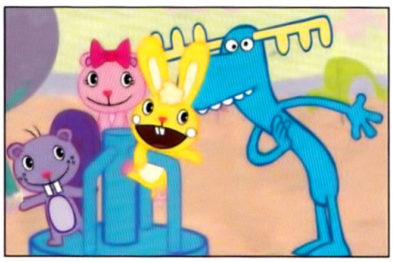


Antes de apelar para um fórum e ser motivo de chacota por alguma pergunta idiota ou gastar dinheiro para fazer um curso de Flash, tente aprender sozinho. O Flash tem muitas utilidades e algumas delas você nunca irá usar. Por isso aprender só o que lhe interessa, é o melhor caminho. Em *Tutoriais*, você é quem escolhe por onde quer começar: pela parte mais ligada à programação com os códigos em ActionScript ou com um tutorial bem básico ensinando a função das Keyframes e dos MovieClips. Se o seu caso for totalmente diferente do citado acima, e seu interesse seja se aprofundar mais na interação do Flash com aplicações de conteúdo dinâmico, você também encontrará apostilas e cursos muito interessantes para esta área. De qualquer modo, você sai ganhando e conhece mais sobre Flash, design e linguagens voltadas à Internet.

Categoria: Animações

Para toda a família, ou quase...

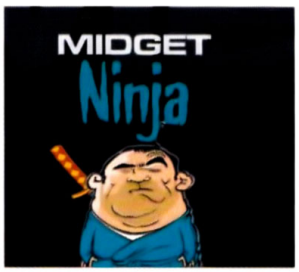
Até quem realmente leva esse negócio de ser autodidata a sério às vezes fica cansado. E não existe nada melhor para relaxar do que assistir a um desenho animado ou um bom filme. Para isso selecionamos algumas das melhores animações disponíveis na Internet. Com destaque para a série *The Happy Tree Friends* (feita no melhor estilo "Comichão e Cocadinha"), em que uma simpática turma de bichinhos fofinhos é estraçalhada em pedaços por fatalidades sangrentas inimagináveis. Dá para classificar como "Tire as crianças da sala". Mas nem só de esculhambação vivem as séries. O curta de animação *FiveZeroZero* mostra a aventura de um cosmonauta muito diferente. É diversão garantida e momentos de "relax" para as mentes atormentadas por linhas de código com bugs.



Categoria: Jogos

Sim, dá para fazer isso no Flash

Nesta categoria não deu para fugir da fuleragem! O Flash é usado para criar peças publicitárias, aberturas em grandes sites e animações que são verdadeiras obras-de-arte, mas em matéria de entretenimento, o pessoal abusa da sacanagem e cria jogos aloprados que nunca seriam produzidos pela Sony ou pela Nintendo. O esculacho começa com o politicamente incorreto *Pedestrian Killer*, onde você guia um carrão que tem como objetivo atropelar o máximo de pessoas inocentes. Em *Gimp Roullete* você brinca de roleta russa até que alguma bala estoure sua cabeça. Aconselhamos que você não faça isso em casa. Mesmo!



Categoria: Essenciais

A Tábua de salvação

Se você não tiver o Acrobat Reader ou o WinZip instalado em sua máquina, não se desespere. Fique atento aos programas com extensões MSI - eles precisam do Windows Installer. Entre em *Essenciais* e prepare-se para acessar o gigantesco conteúdo inserido nesse simples disco, que carinhosamente chamamos de CD da **Geek**.

Lista

Aplicativos

Flash MX (em português) Última versão da sensacional ferramenta de criação de animações
Flash MX (em inglês) Última versão da sensacional ferramenta de criação de animações
SWiSH 2.0 Software para criacão de animações que usa o padrão Shockwave Flash
SWiSH Lite 1.52 Crie botões e menus em Flash para seu web site
Toolkit For Swish 2.0 Conjunto de utilitários para o SWiSH
SWF Studio 1.0 Adicione vários comandos úteis às suas aplicações Flash
Insane 3D Flash Animator 3.51 Para criar facilmente animações no estilo do Flash
KoolMoves 3.40 Desenvolva botões e banners no padrão SWF para seu site
bitBull 2.1 Transforme animações feitas no Flash em protetores de tela
FlashForge 6.01 Crie screen savers com suas animações com instalador
Flash Saver 4.0 Salve arquivos SWF dos sites direto para seu computador
SWF Browser 2.93 Para extrair movie clips dos arquivos SWF que você vê na Internet
Sothink SWF Decompiler MX 2002 Pro Explore o conteúdo das animações feitas em Flash
SWF Extractor 2.2 Extrai gráficos e sons de animações feitas em Flash
Vid2Flash 1.0 Converte vídeos em AVI e MPEG para SWF
SWF Scanner 2.6.1 Utilitário para organizar o conteúdo embutido nos arquivos SWF
Swiff Chart 2.5 Cria aplicações em Flash com conteúdo dinâmico
SwfXXL 1.0.2 Assista animações em tela cheia sem perder a qualidade e a velocidade

Resources

>> Cliparts

Divididos em 3D, Alfabeto, Animais, Artístico, Astrologia, Bandeiras, Baralho, Caricaturas, Cartoons, Casa, Ciência, Comemorativos, Comida, Comunicação, Corpo, Dinheiro,
Escola, Escritório, Esportes, Informática, Insetos, Mãos, Moda, Música, Natureza, Objetos, Pescaria, Transportes, Variados e Vestuário.

> > Som

Mais de 100 Loops Coleção com 119 loops para música de fundo do seu site ou animação
Sound FX Efeitos sonoros variados para sonoplastia dos seus projetos

> > .FLA

Divididos em 101 Templates, 3D, Animações, ActionScript Buttons, Diversos
Effects, Jogos, JavaScript, Mathematics, Menus, Mouse, Smart Clips Sound, Text, Utilities, Widgets.

Essenciais

Adobe Acrobat Reader 5.5 Leitor de arquivos PDF
Download Acelerator 5.3 Gerenciador de downloads que diminui o tempo de espera
eDonkey2000 35.16.61 Encontre todo e qualquer tipo de arquivo para download na Internet
FilZip 2.01 Clone gratuito do WinZip. Mais leve e rápido

de Softwares

Fine View 0.60 Visualizador e conversor de imagens. Leve e gratuito
Uninstall Manager 4.10 Remove totalmente programas que você não consegue desinstalar
Winamp 3 Player para diversos formatos de áudio digital
Windows Installer 1.1+ Para conseguir instalar programas com a extensão MSI
WinRAR 3.0br Programa para manipular e comprimir arquivos RAR
WinZip 8.1 Para manipular arquivos comprimidos em vários formatos

Tutoriais

3D-Objects Tutorial animado ensinando a criar objetos tridimensionais
Advanced Music on-off Controles de volume avançados
Apostila Flash 5 Apostila para usuários de nível básico do Flash 5
ASP Mail Tutorial em inglês ensinando a enviar e-mails usando Flash e ASP
Buil a Tsunami Aprenda a criar um menu dinâmico para seu site
Cardlator Ensina como criar sites que mandam cartões virtuais
Chat-Zenzizi Todas as técnicas para criar uma sala de bate-papo usando o Flash
Create a Movie Clip Tutorial bem básico que ensina como criar movie clips
Crossword Crie um jogo de palavras cruzadas usando o Flash
DateTime Use o JavaScript para mostrar a data e a hora nos seus programas
Dealing with variables Aprenda a usar variáveis em seus programas
Drag and Drop Adicione a capacidade de arrastar e soltar objetos aos seus projetos
Drag Windows Tutorials Arraste janelas dos seus programas como se estivessem no Windows
Flash Cart Faça todos os mecanismos de uma loja virtual para seu site
Flash Chat Crie uma sala de bate-papo nas suas aplicações em Flash
Flash MX Tutorials Um tutorial supercompleto sobre o Flash MX e suas novas funções
Flash Perl user login Coloque senhas para acessar o conteúdo do seu site combinando o Perl e o Flash
Get Quote Script Perl que interage com aplicações feitas em Flash
Text-as Crie efeitos de animação com textos
How to make movement Aprenda a animar imagens de forma profissional
Loop Tutorial Bmace Aprenda a desenvolver menus e botões dinâmicos
Multidimensional arrays Tutorial passo-a-passo sobre a programação de arrays
Music on-off Tutorial básico sobre controle de volume
MySQL guestbook Desenvolva um Guestbook para seu site baseado em Flash e SQL
Preloader Crie uma seqüência de espera enquanto sua animação carrega
Preloader Advanced Tutorial para a criação de um preloader com mais opções
Program Launcher Tutorial ilustrado e com exemplos de como incrementar suas aplicações
Secure Design with Flash Player Proteja os dados das suas aplicações na Internet
Rich Internet Apps Desenvolva aplicações com conteúdo especial
ActionScript Coding Best Practices Dicas e truques para programar melhor os ActionScripts
Components and Web Services Modelos de programação simples e eficiente para Flash
A Next-Generation Rich Client Artigo sobre o futuro das aplicações voltadas à Internet
Better Interfaces for Web Applications Melhore a aparência das interfaces criadas no Flash MX
Simple Tell Target Domine o comando "Tell Target", um dos mais vitais do Flash
Speed Control Aprenda a controlar a velocidade dos filmes com esse tutorial
Symbol Rolling-In/Out Reveal Aprenda a fazer surpreendentes animações com texto
Guia de referência ActionScript Guia em português com tudo sobre o ActionScript
User Login 2 Coloque senhas para acessar o conteúdo do seu site
Using Flash 5 BR Tutorial completo sobre o uso do Flash 5

Jogos

El Emigrante - El Game Jogo baseado na odisséia do mexicano Pedro
Gimp Roullete Não tente fazer isso em casa!
Poke Pig Clique algumas vezes em cima do bichinho para ver que bonitinho...
GridLock Quebra-cabeças em que você deve encaixar a peça azul na saída
Cutie Quake Detone os seus inimigos antes que eles o detonem
Polar Rescue v0.3 Aventura no estilo plataforma, em que você comanda um pingüim
Metal Sticks Slug Versão caricata do clássico dos fliperamas "Metal Slug"
Bunny Breeder Arraste o coelho em direção à coelhinha e deixe a natureza fazer o resto
Bloodshed Bear Tente salvar as criancinhas deste urso sacana
Xiao Xiao, The Game Este grande clássico não poderia faltar!
Kindergarten Killer Um shoot'em game politicamente incorreto
Midget Ninja O desafio de matar uma mosca com uma espada
Pedestrian Killer Um péssimo exemplo de como se comportar no trânsito
Polly Wants Jogo com um papagaio ladrão e um dono idiota
Shemale, Shell Game Não se deixe enganar, senão sua gatinha vira um travecão
Virtual Dentist Proibido para quem tem medo de dentistas

Animações

Happy Tree Friends - Ant Ouch! Veja o que acontece com o inocente tamanduá
Happy Tree Friends - Death Spin Morte súbita, violenta e com muito, muito sangue
Happy Tree Friends - House Warming Acidentes (trágicos e sangrentos) acontecem
El Emigrante - Stick and String Tricks Acompanhe a aventura de Pedro rumo à América
El Emigrante - The Wall Party Pedro arruma uma nova maneira de entrar na América
Bad Inventions #5 Péssimas idéias para se ter a qualquer hora do dia
Bad Inventions #2 Para inventar algo, sempre é bom pensar em tudo...
Chinko Legend Mistura ASCII art, mangá e não tem nada a ver com nada
Keep Your Parents Off The Net Aprenda a afastar seus pais da Internet
Dança da Velhinha A animada vovozinha balançando o esqueleto
The Final Contact Histórias do outro mundo (sem som)
How Quest Sought the Truth Animação de desenhos com traço forte e bons efeitos sonoros
Five Zero Zero Odisséia de um astronauta em uma nave diferente
BWM 745i Comercial do modelo 745i da BMW
Kotona Uma história de Natal com muito humor
Bulbo in Bulboland Animação no estilo dos primeiros desenhos animados do cinema mudo
Nylon Stalking Veja as situações engraçadas que Nylon Futura se envolve
Dogmatic Inc. Animação que lembra muito as histórias em quadrinhos
Ocean of Infinity Toda a beleza do espaço sideral e das estrelas

GeeK

Complete sua coleção: www.digerati.com
Entrega grátis para todo o Brasil

ATENDIMENTO AO LEITOR
(11)3217-2626 (9h às 21h)
www.digerati.com.br
suporte@digerati.com.br
Marcos Raul de Oliveira,
Eduardo Rodrigues e Rodrigo França

ATENDIMENTO DE VENDAS
Fone(11)3217-2600
Simone Araújo

Revista GeeK

Diretor Editorial
Alessio F. Melozo *(alessio@digerati.com.br)*
MTB 026412
Editor
Marcelo C. Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor assistente
Maurício Martins *(mauricio@digerati.com.br)*
Reportagem
João Marinho, Bruno Cesar, Fernando Wiek
Colaboraram nesta edição
Carlos Ignatti, Helber Bimbo e Erasmo Nobre Junior
Arte
Marina Fiorese e Helber Bimbo
Departamento Multimídia (CD-ROM)
Design e Programação: Rodrigo Rudiger
Seleção de programas: Juliano Barreto
Revisão
Priscila Cassettari, Cíntia Yamashiro

Essa revista é mais uma publicação da
DIGERATI editorial

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda
Rua Haddock Lobo, 347 – 12°. Andar
CEP 01414-001 São Paulo/SP
(11)3217-2600 Fax (11)3217-2617
www.digerati.com.br

Diretores
Alessandro Gerardi – *(gerardi@digerati.com.br)*
Luis Afonso G Neira – *(afonso@digerati.com.br)*
Alessio Fon Melozo – *(alessio@digerati.com.br)*
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – *(rene@digerati.com.br)*
Marketing
Érica V. Cunha, Carlos Ignatti, José Antonio Martins, Bianca Anzeloti
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – *(viviane@digerati.com.br)*
Logística de Produção
Pierre Abreu – *(pierre@digerati.com.br)*
Tecnologia da Informação
Flavio Tâmega – *(flavio@digerati.com.br)*

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Fone: (11)4446-6544
Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora AS
Fone: (21) 3879-7766

A Internet mudou. E você?

+he Web Masters

A revista para a nova elite digital. Se você trabalha com Internet, não deixe de comprá-la. Seu emprego pode depender disso...

Revista + CD-ROM com mais de 200 produtos por apenas 9,90.

Nas bancas ou no site www.digerati.com.br

GeeK

Especial Flash

no CD

Aplicativos

Além da versão demo do Flash MX, veja também o SWiSH 2.0, SWF Studio 1.0, SWF Scanner e outros

Cliparts

São 15.000 imagens para usar nas suas animações

Som

Uma incrível coleção de mais de 100 loops para música de fundo

.Fla

Mais de 600 templates para você usar, inclusive ActionScripts

Tutoriais

Os melhores tutoriais para aprimorar seu talento

Jogos

Os jogos em Flash dominam a Internet. Os melhores estão no CD

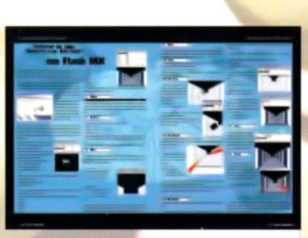
Animações

Os artistas se revelam. Muitas animações para você se inspirar

Essenciais

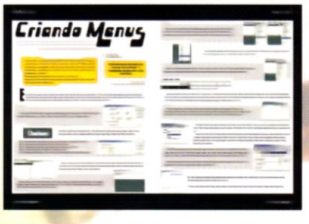
O que falar? Estes são programas essenciais para ter no computador

Internas



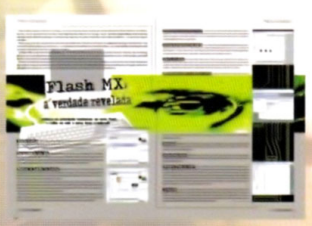
Jogos em Flash

Star Wars na cabeça. Aprenda a construir um jogo baseado no filme



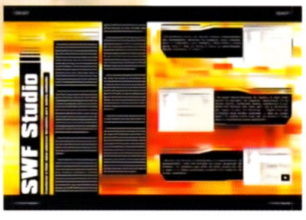
Criando menus

Menus interativos dão uma sobrevida a qualquer site. Veja como fazer o seu



Novidades do Flash MX

O programa traz uma série de boas surpresas para os desenvolvedores



SWF Studio

Como turbinar o seu Flash, aumentando a interatividade com o usuário